STORY

Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro

ROBERT McKEE

Tradução
Chico Marés

CURITIBA
2013

Publicado por um acordo com Regan Books, an imprint of Harper Collins, Publishers, Inc.
Originalmente publicado em inglês sob o título Story - Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting

Editor
Thiago Marés Tizzot

Revisão
Lielson Zeni e Vanessa Carneiro Rodrigues

Capa
Frederico Tizzot

M113s Mckee, Robert
Story : substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro / Robert Mckee ; tradução de Chico Marés. - Curitiba : Arte & Letra, 2006.
432p.

ISBN 978-85-60499-007

1. Roteiro cinematográfico - Técnicas. 2. Redação - Técnicas.
I. Título
CDU 791.43

5ª reimpressão

Arte & Letra Editora
Alameda Presidente Taunay, 130 B
Curitiba - Paraná - Brasil - CEP: 80420-180
www.arteeletra.com.br - tel: 41-3223-5302

Dedico este livro à memória de meus pais, que, com seu jeito muito diferente, me ensinaram a amar a estória.

Quando estava aprendendo a ler, nem sempre me comportando apropriadamente, meu pai me introduziu as fábulas de Esopo na esperança de que esses antigos contos exemplares pudessem melhorar minha conduta. Toda noite, após encontrar meu caminho por entre "A Raposa e as Uvas" e seus semelhantes, ele acenava com a cabeça e me perguntava, "e o que isso significa para você, Robert?" Enquanto olhava esses textos e suas belas ilustrações coloridas, lutando para interpretá-los, eu lentamente cheguei à conclusão de que estórias são muito mais do que palavras e figuras bonitas.

Mais tarde, antes de entrar na universidade, deduzi que a melhor vida possível incluiu o maior número possível de jogos de golfe, portanto decidi por virar dentista. "Dentista?!", minha mãe riu. "Você não pode estar falando sério. O que acontecerá quando eles curarem todas as doenças dentárias? O que vai ser dos dentistas? Não, Bobby, as pessoas sempre vão precisar de diversão. Eu vou cuidar do seu futuro. Você vai para o show bussiness".

Essência

AGRADECIMENTOS

Por sua sensibilidade à verdade, por seu olho editorial clínico e sua vontade onívora de omitir palavras inúteis, sua lógica infalível, otimismo, inspiração... por seu amor, agradeço minha esposa, Suzanne Childs.

Como o sócio sortudo desses astutos cúmplices, que voluntariamente sofrem com esboços crus, fecham buracos, lixam as bordas ásperas e sabiamente apontam que as coisas nem sempre significam o que o autor acha que significam, agradeço Jess Money, Gail McNamara e, meu editor, Andrew Albanese.

Se não fosse pelo timing fantástico de minha agente, teria procrastinado esse livro até o próximo século. Muito obrigado, Debra Rodman.

Se não fosse pela persistência da minha editora, teria procrastinado as sugestões de minha agente até o próximo século. Muito obrigado, Judith Regan.

Se não fosse pela ajuda de Evans Scholars Foundation e das mentes que encontrei na Universidade do Michigan, minha vida seria muito menor. Ofereço minha gratidão a Kenneth Rowe, John Arthos, Hugh Norton, Claribel Baird, Donald Hall e todos os outros professores cujo nome me esqueci, mas cuja didática brilhante deram firmeza aos meus dias.

Por último e mais importante, meus alunos. Ao longo dos anos, minha compreensão da arte da estória cresceu graças, em grande parte, às questões que me propuseram, questões tanto perspectivas quanto práticas, que me enviaram mais longe e mais fundo na busca por respostas. Esse livro não existiria sem vocês.

NOTAS SOBRE O TEXTO

As centenas de exemplares de Story foram retiradas de um século de cinema e escrita de roteiros ao redor do mundo. Sempre que possível, ofereço mais de um título entre os trabalhos mais recentes que conheço. Como é impossível selecionar filmes que todos viram e se lembrem detalhadamente, me inclino para aqueles disponíveis em vídeo. No entanto, o mais importante é que cada filme seja uma ilustração clara do argumento dado no texto.

Para lidar com os problemas dos pronomes, evitei construções que distraiam o olho do leitor, como a alternância irritante de "ele" e "ela", o repetitivo "ele ou ela", o estranho "ele (a)" e o antigramatical "eles" como singulares neutros. Em vez disso, uso o não exclusivo "ele" significando "o escritor".

PARTE 1

O ESCRITOR E A ARTE DA ESTÓRIA

Estórias são equipamentos para a vida.
KENNETH BURKE

INTRODUÇÃO

Story[1] é sobre princípios, e não regras.

Uma regra diz "você *tem* de fazer isso *dessa maneira*". Um princípio diz "isso *funciona*... e vem funcionando desde o início dos tempos". A diferença é crucial. Seu trabalho não precisa ser modelado em uma peça "benfeita"; preferivelmente, ela deve ser *bem feita* dentro dos princípios que moldam nossa arte. Ansiosos, autores inexperientes obedecem a regras. Escritores rebeldes, não educados, quebram as regras. Artistas tornam-se peritos na forma.

Story é sobre formas eternas e universais, e não fórmulas.

Nenhuma noção de paradigma ou modelo de estória infalível para sucesso comercial faz sentido. Apesar de modas, remakes e sequências, quando pesquisamos a totalidade dos filmes de Hollywood, encontramos uma espantosa variedade de designs de estória, mas nenhum paradigma. DURO DE MATAR não é mais típico de Hollywood que PARENTHOOD – O TIRO QUE NÃO SAIU PELA CULATRA, LEMBRANÇAS DE HOLLYWOOD, O REI LEÃO, ISTO É SPINAL TAP, O REVERSO DA FORTUNA, LIGAÇÕES PERIGOSAS, FEITIÇO DO TEMPO, DESPEDIDA EM LAS VEGAS ou milhares de outros filmes excelentes, de dúzias de gêneros e subgêneros diferentes, da farsa à tragédia.

Story objetiva a criação de trabalhos que vão agradar o público nos seis continentes e continuar a viver em reprise por décadas. Ninguém precisa de mais um livro de receitas sobre como aquecer as sobras de Hollywood. Precisamos

[1] Story: *story*, em inglês, significa estória. O autor, portanto, faz um jogo de palavras nesses subtítulos: ao mesmo tempo em que diz sobre o que é seu livro, diz também o que é a arte da estória em si. (N. do T.)

redescobrir as doutrinas submersas de nossa arte, os princípios básicos que libertam o talento. Não importa onde um filme é feito – Hollywood, Paris, Hong Kong –, se tiver uma qualidade arquetípica, ele engatilha uma reação em cadeia de prazer perpétua e global, levada de cinema a cinema e de geração a geração.

Story é sobre arquétipos, e não estereótipos.

A estória arquetípica desenterra a experiência humana universal, e então se encasula em uma expressão sociocultural única. A estória estereotípica reverte esse padrão: ela sofre de pobreza tanto na forma quanto no conteúdo. Ela confina-se em uma experiência sociocultural limitada e se veste em generalidades insossas e inespecíficas.

Por exemplo, um antigo costume espanhol ditava que as filhas deveriam casar-se em ordem de idade, da mais velha para a mais nova. Dentro da cultura espanhola, um filme sobre uma família do século dezenove com um patriarca rígido, uma mãe impotente, uma primogênita que não consegue casar e uma filha mais nova que sofre por conta disso pode comover aqueles que ainda se lembram dessa prática, mas fora da cultura espanhola, é improvável que o público simpatize com o drama da caçula. O roteirista, com medo do apelo limitado de sua estória, recorre a ambientes familiares, personagens e ações que agradaram o público no passado. O resultado? O mundo está ainda menos interessado nesses clichês.

Por outro lado, esse costume repressivo poderia se tornar matéria-prima para um sucesso mundial se o artista arregaçasse as mangas e procurasse por arquétipos. A estória arquetípica cria ambientes e personagens tão raros que nossos olhos saboreiam cada detalhe, enquanto sua narração ilumina conflitos tão verdadeiros à humanidade que ela viaja de cultura em cultura.

Em COMO ÁGUA PARA CHOCOLATE, de Laura Esquivel, mãe e filha se enfrentam em questões como dependência contra independência, permanência contra mudança, indivíduo contra grupo – conflitos que toda família conhece. Ainda assim, as observações de Esquivel sobre casa, sociedade, relacionamento e comportamento são tão ricas em detalhes inéditos, que somos levados por essas personagens sem resistir, fascinados por um mundo que nunca havíamos conhecido ou sequer imaginado.

Estórias estereotipadas ficam em casa, estórias arquetípicas viajam. De Charlie Chaplin a Ingmar Bergman, de Satyajit Ray a Woody Allen, os grandes contadores de estória do cinema mundial nos dão o encontro de dois mundos que almejamos. Primeiro, a descoberta de um mundo que não conhecemos. Não importa quão íntimo ou épico, contemporâneo ou histórico, concreto ou fantasiado, o mundo de um artista eminente sempre nos parece algo exótico ou estranho. Como um

explorador entrando em uma mata virgem, nós pisamos em uma sociedade intocada, em um lugar sem clichês onde o ordinário se transforma em extraordinário.

Uma vez nesse mundo estrangeiro, nós encontramos a nós mesmos. Dentro desses personagens e de seus conflitos nós descobrimos nossa própria humanidade. Nós vamos ao cinema para entrar num mundo novo e fascinante, para viver a vida de outro ser humano que, à primeira vista, é tão diferente de nós, ainda que seja tão parecido no coração; para vivenciar uma realidade ficcional que ilustra nossa realidade diária. Nós não desejamos escapar da vida, mas sim encontrar a vida, usar nossas mentes de uma maneira nova, experimental, flexionar nossas emoções, nos divertir, aprender, adicionar intensidade aos nossos dias. *Story* foi escrito para fomentar filmes de poder arquetípico e beleza que darão ao mundo esse prazer duplo.

Story é sobre eficácia, e não atalhos.

Da inspiração ao último tratamento, a escrita de um roteiro pode levar tanto tempo quanto um romance. Escritores de prosa e de roteiros criam a mesma densidade de mundo, personagens e estória, mas graças aos brancos nas páginas, somos constantemente levados a crer que escrever um roteiro é mais rápido e fácil do que escrever um romance. Mas enquanto *escribomaníacos*[2] enchem as páginas tão rápido quanto eles podem digitar, o escritor de cinema corta mais e mais, implacável em seu desejo de expressar o máximo absoluto com o mínimo de palavras possíveis. Pascal uma vez escreveu uma longa e esboçada carta a um amigo, desculpando-se no pós-escrito porque não teve tempo para escrever uma mais curta. Como Pascal, roteiristas aprendem que a economia é a chave, que a concisão toma tempo, e que excelência significa perseverança.

Story é sobre as realidades, e não os mistérios da escrita.

Não houve nenhuma conspiração para manter os segredos de nossa arte. Em vinte três séculos desde que Aristóteles escreveu *Poética*, os "segredos" da estória viraram tão públicos quanto a biblioteca do outro lado da rua. Nada da arte da escrita é abstruso. De fato, à primeira vista contar uma estória para cinema parece enganosamente fácil. Porém, quanto mais perto chegamos da raiz, tentando fazer a estória funcionar cena por cena, a missão vai ficando mais difícil, pois percebemos que na tela não há esconderijo.

Se um roteirista falha em envolver-nos com a pureza da cena dramatizada, ele não pode esconder-se atrás de suas palavras, como um romancista na voz autoral,

[2] Escribomaníaco: do inglês, *scribomaniac*. Significa um escritor compulsivo. (N. do T.)

ou um dramaturgo no solilóquio. Ele não pode suavizar falhas de lógica, motivações sem sentido ou emoções fúteis com uma camada de linguagem explicativa ou emotiva, dizendo-nos o que pensar ou como nos sentir.

A câmera é a temível máquina de Raios X para todas as falsidades. Ela amplia a vida imensamente, e em seguida desnuda toda virada de estória fraca ou falsa, até que, confusos e frustrados, somos tentados a desistir. Ainda assim, com determinação e estudo, o quebra-cabeça se revela. A escrita de roteiro é cheia de surpresas, mas sem mistérios insolúveis.

Story é sobre tornar-se perito na arte, e não conjeturar o mercado.

Ninguém pode ensinar o que vai e o que não vai vender, o que será um sucesso ou um fiasco, porque *ninguém sabe*. As bombas hollywoodianas são feitas com os mesmos cálculos comercias que são feitos os sucessos, enquanto dramas obscuros que se assemelham a uma lista de tudo o que a sabedoria mercadológica diz que você nunca deve fazer – GENTE COMO A GENTE, O TURISTA ACIDENTAL, TRAINSPOTTING: SEM LIMITES – silenciosamente conquistam as bilheterias nacionais e internacionais. Nada na nossa arte é garantido. É por isso que muitos agonizam com o começar, o fazer e a interferência criativa.

A resposta sincera para todos esses medos é que você conseguirá um agente, venderá o seu trabalho e vai vê-lo fielmente representado nas telas de cinema quando você escrevê-lo com uma qualidade insuperável... e, até lá, nada. Se você fizer apenas um xerox do maior sucesso do verão passado, se juntará à lista de autores medíocres que inunda Hollywood, todos os anos, com milhares de estórias clichês. Ao invés de agonizar por causa de suas chances, concentre suas energias em atingir a excelência. Se você mostrar um roteiro brilhante e original para os agentes, eles brigarão pelo direito de representá-lo. O agente que contratar vai incitar uma guerra de propostas entre os produtores famintos por estórias, e o vencedor lhe oferecerá uma quantidade vergonhosa de dinheiro.

Para completar, uma vez em produção, seu roteiro *finalizado* vai encontrar uma interferência surpreendentemente pequena. Ninguém pode prometer que uma combinação infeliz de personalidades não possa estragar um bom trabalho, mas esteja certo de que os melhores e mais talentosos atores e diretores de Hollywood estão mais do que cientes de que suas carreiras dependem da escrita de qualidade. Ainda assim, por causa do apetite voraz por estórias de Hollywood, roteiros são muitas vezes escolhidos antes de amadurecer, forçando mudanças no próprio set. Roteiristas seguros não vendem o primeiro tratamento. Eles pacientemente o reescrevem até que o roteiro esteja tão pronto para o ator e para o diretor quanto possível. Trabalho não finalizado é um convite à adulteração, enquanto o trabalho maduro e polido sela sua integridade.

Story é sobre respeito, e não desdém para com o público.

Quando pessoas talentosas escrevem mal, é geralmente por um desses dois motivos: ou foram cegadas por uma ideia que se sentem compelidas a provar, ou são guiadas por uma emoção que precisam expressar. Quando pessoas talentosas escrevem bem, geralmente é por esse motivo: elas são movidas por um desejo de tocar o público.

Noite após noite, durante anos de performance e direção, eu ficava admirado com o público e sua capacidade de resposta. Como mágica, as máscaras caem, rostos se tornam vulneráveis e receptivos. Quem vai ao cinema não defende suas emoções, mas abre-as ao contador de estórias de modo que nem seus amantes saberão, acolhendo risadas, lágrimas, terror, raiva, compaixão, paixão, amor, ódio – o ritual muitas vezes os exaure.

O público é incrivelmente sensível, e, quando se instala em um cinema escuro, seu Q.I. coletivo aumenta vinte e cinco pontos. Quando você vai ao cinema, não se sente mais inteligente do que aquilo a que você assiste? Você não sabe o que os personagens farão antes que o façam? Você não sabe o final bem antes de ele chegar? O público não é apenas inteligente, ele é mais inteligente do que a maioria dos filmes, e esse fato não vai mudar quando você for para o outro lado da tela. Tudo o que um roteirista pode fazer, usando toda a técnica na qual ele se tornou perito, é manter-se à frente das percepções aguçadas de um público concentrado.

Nenhum filme pode ser feito sem a compreensão das reações e antecipações do público. Você deve moldar seu filme de maneira que ele tanto expresse sua visão quanto satisfaça os desejos do público. O público é uma força tão determinante para a criação da estória quanto qualquer outro elemento. Pois sem ele, o ato criativo não tem sentido.

Story é sobre originalidade, e não duplicação.

Originalidade é a confluência de conteúdo e forma – a escolha distinta de temas com uma forma única de moldar a narração. Conteúdo (ambiente, personagens, ideias) e forma (seleção e arranjo de eventos) requerem, inspiram e influenciam-se mutuamente. Com o conteúdo em uma mão e o domínio da forma na outra, o escritor esculpe a estória. No momento em que você reescreve a substância da estória, a narração se transforma sozinha. Enquanto você brinca com a forma da estória, seu espírito intelectual e emocional evolui.

A estória não é somente o que você tem a dizer, mas como você o diz. Se o conteúdo é clichê, a narração será clichê. Mas se sua visão for profunda e original, o formato da estória será único. Reciprocamente, se a narração é convencional e

previsível, ela exigirá personagens estereotípicos para representar comportamentos já batidos. Porém, se o formato da estória é inovador, então os ambientes, personagens e ideias precisarão ser igualmente novos para consumá-lo. Nós moldamos a narração para servir à substância, e reescrevemos a substância para adequá-la ao formato.

Nunca, porém, confunda excentricidade com originalidade. A diferença pela diferença é tão vazia quanto seguir servilmente imperativos comerciais. Após trabalhar por meses, às vezes anos, para juntar fatos, memórias e imaginação dentro de um baú de matéria-prima para a estória, nenhum escritor sério enjaularia sua visão dentro de uma fórmula, ou iria trivializá-la com fragmentações de vanguarda. A fórmula "benfeita" pode sufocar a voz da estória, porém as artimanhas do "filme de arte" vai emudecê-la completamente. Assim como crianças quebram objetos para se divertir ou tem acessos de raiva para chamar atenção, muitos cineastas usam artifícios infantis na tela para gritar "olha o que eu sei fazer!" Um artista maduro nunca chama a atenção para si mesmo, e um artista sábio jamais faz algo meramente por que isso quebra convenções.

Filmes de mestres como Horton Foote, Robert Altman, John Cassavetes, Preston Sturges, François Truffaut e Ingmar Bergman são tão idiossincráticos que uma sinopse de três páginas identifica o artista tão precisamente quanto seu DNA. Grandes roteiristas se distinguem por seu estilo pessoal de contar a estória, um estilo que não é apenas inseparável de sua visão, mas, de uma maneira profunda, é sua visão. Suas escolhas formais – o número de personagens, o ritmo das progressões, níveis de conflito, arranjos temporais, etc. – jogam contra e a favor das escolhas substanciais de conteúdo – ambiente, personagem, ideia – até que todos os elementos se juntem em um roteiro único.

Se, porém, deixarmos de lado o conteúdo de seus filmes por um instante, e estudarmos apenas a padronização pura dos acontecimentos, nós veremos que, como uma melodia sem a letra, ou uma silhueta sem a matriz, seus formatos de estória são fortemente carregados de significado. A seleção e arranjo do contador de estória para os acontecimentos é sua metáfora mestra para a interconectividade de todos os elementos da realidade – pessoais, políticos, ambientais, espirituais. Desnudada de sua caracterização e localização, a estrutura da estória revela sua cosmologia pessoal, sua visão a respeito dos mais profundos padrões e motivações de como e por que as coisas acontecem nesse mundo – a ordem secreta de seu mapa da vida.

Não importa quem sejam seus heróis – Woody Allen, David Mamet, Quentin Tarantino, Ruth Prawer Jhabvala, Oliver Stone, William Goldman, Zhang Yimou, Nora Ephron, Spike Lee, Stanley Kubrick –, você os admira porque eles são únicos. Cada um destaca-se da multidão porque seleciona um conteúdo como ninguém e

cria a forma como ninguém, combinando os dois em um estilo inconfundivelmente próprio. Eu quero o mesmo para você.

Mas minha esperança para você vai além de competência e habilidade. Estou faminto por grandes filmes. Nessas últimas duas décadas eu vi bons filmes, e alguns muito bons, mas raramente vi um filme de poder e beleza estonteantes. Talvez seja eu; talvez eu esteja acabado. Mas eu não acho. Ainda não. Eu ainda acredito que a arte transforma a vida. Mas eu sei que se você não consegue tocar todos os instrumentos da orquestra da estória, não importa qual música esteja em sua imaginação, você está condenado a zunir aquela mesma música velha. Eu escrevi *Story* para permitir seu comando da arte, para libertá-lo para escrever uma visão da vida, para levantar seu talento além das convenções, para que você crie filmes de substância, estrutura e estilo distintos.

1

O PROBLEMA DA ESTÓRIA

O DECLÍNIO DA ESTÓRIA

Imagine, em um dia inteiro, as páginas de prosa viradas, peças encenadas, filmes exibidos, o fluxo interminável de comédia e drama televisivo, imprensa escrita e televisionada vinte e quatro horas, estórias de ninar contadas a crianças, conversas de bar, fofocas de internet, o apetite insaciável da humanidade por estórias. A estória não é apenas nossa mais prolífica forma de arte, mas também rivaliza com todas as atividades – trabalhar, brincar, comer, exercitar-se – por nossas horas acordados. Contamos e ouvimos estórias tanto quanto dormimos – até quando sonhamos. Por quê? Por que tanto tempo de nossa vida é gasto com estórias? Porque, como o crítico Kenneth Burke nos disse, estórias são equipamentos para a vida.

Dia após dia, nós procuramos uma resposta para a questão eterna que Aristóteles nos propôs em *Ética*: como um ser humano deve viver sua vida? Mas a questão nos ilude, escondendo-se atrás de uma nódoa de horas corridas enquanto nós lutamos para ajustar nossos meios aos nossos sonhos, fundir ideia com paixão, tornar o desejo realidade. Nós somos arrastados através do tempo em uma arriscada viagem de trem. Se nós pararmos para pensar nos padrões e nos significados, a vida, como uma Gestalt, dá reviravoltas: primeiro fica séria, depois cômica; estática, frenética; significativa, sem sentido. Os mais importantes acontecimentos mundiais estão além do nosso controle enquanto os acontecimentos pessoais, apesar do nosso esforço para manter nossas mãos na direção, geralmente nos controlam.

Tradicionalmente a humanidade procurou a resposta de Aristóteles nas quatro sabedorias – filosofia, ciência, religião, arte – tentando compreender cada uma delas para juntá-las em um significado digno de ser vivido. Mas, hoje em dia, quem

lê Hegel ou Kant sem ter uma prova a passar? A ciência, um dia a grande esclarecedora, hoje deturpa a vida com complexidade e perplexidade. Quem pode ouvir sem ceticismo economistas, sociólogos e políticos? A religião, para muitos, virou um ritual vazio que mascara a hipocrisia. Quando nossa fé nas ideologias tradicionais diminui, nos viramos à fonte na qual ainda acreditamos: a arte da estória.

O mundo hoje consome filmes, romances, teatro e televisão em tanta quantidade e com uma fome tão voraz que as artes da estória viraram a principal fonte de inspiração da humanidade, enquanto ela tenta organizar o caos e ter um panorama da vida. Nosso apetite por estórias é um reflexo da necessidade profunda do ser humano em compreender os padrões do viver, não meramente como um exercício intelectual, mas como uma experiência pessoal e emocional. Nas palavras do dramaturgo Jean Anouilh, "a ficção dá à vida sua forma".

Alguns veem essa ânsia por estória apenas como entretenimento, uma fuga da vida em vez de sua exploração. Mas o que é, afinal, entretenimento? Ser entretido é imergir na cerimônia da estória para um fim intelectual e emocionalmente satisfatório. Para o público do cinema, entretenimento é o ritual de sentar-se no escuro, concentrado no significado da estória, que desperta emoções fortes e, às vezes, dolorosas. Quando esse significado se aprofunda, o público é levado à satisfação suprema dessas emoções.

No triunfo de empresários maníacos sobre demônios hititas em OS CAÇA-FANTASMAS, ou na complexa análise dos demônios internos em SHINE - BRILHANTE; na integração do personagem em O DESERTO ROSSO - DILEMA DE UMA VIDA ou em sua desintegração em A CONVERSAÇÃO, todos os grandes filmes, romances e peças, através de todas as tonalidades do cômico e do trágico, divertem quando dão ao público um novo modelo de vida fortalecido por um significado afetivo. Abrigar-se atrás da noção de que o público simplesmente quer se livrar de seus problemas ao entrar no cinema e fugir da realidade, é abandonar covardemente a responsabilidade artística. A estória não é uma fuga da realidade, mas um veículo que nos carrega em nossa busca pela realidade, é nossa melhor tentativa para descobrir algum sentido na anarquia da existência.

Ainda assim, enquanto o alcance expansivo da mídia nos dá agora a oportunidade de mandar estórias através das fronteiras e linguagens para centenas de milhões, a qualidade geral das estórias vem se desgastando. Ocasionalmente lemos ou assistimos trabalhos excelentes, mas na maior parte do tempo cansamo-nos de procurar algo de qualidade em propagandas de jornal, locadoras e listas de televisão, de desistir de romances no meio da leitura, de fugir das peças no intervalo, de sair do cinema suavizando nossa decepção com "mas a fotografia estava linda..." A arte da estória está em decadência, e como Aristóteles observou há dois mil e trezentos anos, quando a estória vai mal, o resultado é a decadência.

Estórias falsas e defeituosas substituem substância por espetáculo, verdade por artifícios. Estórias fracas, desesperadas para segurar a atenção do público, degeneram-se em espetáculos banais multimilionários. Em Hollywood, a imagem fica cada vez mais extravagante, na Europa, cada vez mais decorativa. O comportamento dos atores fica cada vez mais histriônico, cada vez mais lascivo, cada vez mais violento. A música e os efeitos sonoros se tornam cada vez mais tumultuosos. O efeito final revela-se grotesco. Uma cultura não pode evoluir sem uma narrativa honesta e poderosa. Quando uma sociedade experimenta repetitivamente pseudoestórias ocas e envernizadas, ela se degenera. Precisamos de sátiras e tragédias verdadeiras, dramas e comédias que iluminem os cantos mais sombrios da psique humana e da sociedade. Se não, como Yeats avisou, "...o centro não pode suportar".

A cada ano, Hollywood produz e/ou distribui entre quatrocentos e quinhentos filmes, virtualmente um filme por dia. Uns poucos são excelentes, mas a maioria é medíocre ou pior. A tentação é culpar esse excesso de banalidade em pessoas como Babbitt que aprovam as produções. Mas lembre-se de um momento de O JOGADOR: o jovem executivo hollywoodiano de Tim Robins explica que tem muitos inimigos, pois seu estúdio aceita mais de vinte mil estórias para apreciação, mas faz apenas doze filmes. Esse diálogo é preciso. Os departamentos de estórias dos grandes estúdios leem atentamente milhares de roteiros, argumentos, romances e peças em busca de uma grande estória para a tela. Ou, mais provável, de algo mais ou menos bom que eles possam transformar em algo um pouco acima da média.

Nos anos 90, o dinheiro usado no desenvolvimento de roteiros em Hollywood passou dos $500 milhões por ano, três quartos disso pagos a roteiristas por *options*[1] e reescritas de filmes que jamais serão feitos. Apesar do meio bilhão de dólares e dos exaustivos esforços do pessoal do Departamento de Estórias, Hollywood não consegue achar material melhor do que produz. A verdade dura de acreditar é que o que vemos na tela a cada ano é um reflexo razoável da melhor escrita dos últimos tempos.

Muitos roteiristas, porém, não enfrentam esse fato e vivem nos confins da ilusão, convencidos de que Hollywood não enxerga seu talento. Com raras exceções, gênio irreconhecido é um mito. Roteiros de primeira classe são no mínimo transformados em *options*, se não produzidos. Para escritores que sabem contar uma estória de qualidade, é um mercado ganho – sempre foi e sempre será. Hollywood tem um negócio internacional seguro para centenas de filmes a cada ano, e eles serão feitos. A maioria estreará, ficará em cartaz por algumas semanas, sairá de cartaz e será piedosamente esquecida.

Ainda assim, Hollywood não apenas sobrevive, mas prospera, pois não tem, virtualmente, nenhuma competição. Esse nem sempre foi o caso. Do surgimento

[1] Options: tipo de contrato de opção prioritária feito pelos maiores estúdios de Hollywood. (N. do T.)

do Neorrealismo à maré alta da Nouvelle Vague, os cinemas norte-americanos estavam abarrotados de trabalhos brilhantes de diretores continentais que desafiavam o domínio de Hollywood. Mas com a morte ou a aposentadoria desses mestres, os últimos vinte e cinco anos presenciaram um lento declínio na qualidade dos filmes europeus.

Os cineastas europeus hoje culpam uma conspiração das distribuidoras por seu fracasso em atrair o público. Ainda assim, os filmes de seus predecessores – Renoir, Bergman, Fellini, Buñuel, Wajda, Clouzot, Antonioni, Resnais – foram exibidos em todo o mundo. O sistema não mudou. O público de filmes não hollywoodianos ainda é vasto e leal. As distribuidoras têm hoje a mesma motivação daqueles dias: dinheiro. O que mudou foi o *auteur* contemporâneo que não consegue contar uma estória com o poder da geração anterior. Como decoradores pretensiosos, eles fazem filmes que captam os olhos, e nada mais. Como resultado, a tempestade de gênios europeus virou um brejo de filmes áridos que deixam um vácuo a ser preenchido por Hollywood.

Hoje, porém, filmes asiáticos viajam pela América do Norte e do mundo, comovendo e deliciando milhões, apanhando o holofote internacional com facilidade por uma razão: cineastas asiáticos contam ótimas estórias. Melhor do que pegar as distribuidoras para Judas, cineastas não hollywoodianos fariam bem em olhar para o leste, onde os artistas tem paixão por contar estórias e a habilidade de contá-las belamente.

A PERDA DO OFÍCIO

A arte da estória é a força cultural dominante no mundo, e a sétima arte é o meio dominante desse grande empreendimento. O público do mundo todo é devotado, mas está sedento por estórias. Por quê? Por falta de esforço não é. Por ano, trinta e cinco mil roteiros passam pelo serviço de registro de roteiros da Writers Guild Of America[2]. Esses são apenas os registrados. Através da América, centenas de milhares de roteiros são tentados, mas apenas um punhado são roteiros de *qualidade*, por muitas razões, mas sobretudo essa: os aspirantes a roteiristas de hoje em dia correm para as máquinas de escrever sem antes aprender seu ofício.

Se você sonhasse em compor música, você diria a si mesmo: "já ouvi um monte de sinfonias... eu sei também tocar piano... acho que vou fazer uma esse fim de semana"? Não. Mas é exatamente assim que muitos roteiristas começam: "eu já vi um monte de filmes, alguns bons, alguns ruins... eu tirei A em inglês... as férias estão vindo..."

2 Writers' Guild Of América: sindicato dos roteiristas norte-americanos.

Se você desejasse compor, iria a uma escola de música para estudar tanto teoria quanto prática, focando no gênero da sinfonia. Após anos de diligência, você fundiria seu conhecimento com sua criatividade, e, conduzido por sua coragem se aventuraria a compor. Muitos roteiristas em dificuldades jamais suspeitam que a criação de um bom roteiro seja tão difícil quanto a criação de uma sinfonia. De alguns pontos de vista, é até mais, pois enquanto o compositor acerta com a pureza das notas, nós mergulhamos naquela coisa complicada conhecida como "natureza humana".

O *novato* segue em frente, contando apenas com a experiência, achando que a vida que viveu e os filmes que viu lhe dão algo a dizer e um modo de dizê-lo. A experiência, porém, é superestimada. É óbvio que nós queremos roteiristas que não se escondam da vida, mas que vivam profundamente, e a observem de perto. Isso é vital, mas nunca suficiente. Para a maioria dos escritores, a sabedoria que eles ganham da leitura e do estudo iguala ou supera a experiência, especialmente se essa experiência não for estudada. *Autoconhecimento* é a chave – a vida *mais* uma reflexão nas nossas reações à vida.

Sobre a técnica, o que o *novato* confunde com habilidade é simplesmente sua absorção inconsciente dos elementos da estória a partir de todo romance, filme ou peça que ele já teve a sua frente. Enquanto ele escreve, combina seu trabalho, por tentativa e erro, com o modelo criado pela leitura e pelos filmes acumulados. O roteirista não instruído chama isso de instinto, mas isso é apenas hábito e é rigidamente limitante. Ele ou imita seu protótipo mental ou imagina-se na vanguarda, rebelando-se contra o tal protótipo. Mas tatear seu caminho ao acaso ou revoltar-se contra a soma de repetições enraizadas no inconsciente não é, de forma alguma, técnica, e leva a roteiros entupidos de clichês, sejam eles comerciais ou artísticos.

Esse método de tentativa e erro nem sempre foi usado. Nas décadas passadas roteiristas aprendiam seu ofício através do estudo universitário, ou em suas próprias bibliotecas, ou através da experiência no teatro, ou escrevendo romances, ou como aprendizes no sistema de estúdios de Hollywood, ou através de uma combinação desses meios.

No início do século, um grande número de universidades americanas veio a acreditar que, como músicos ou pintores, escritores precisavam de um equivalente às escolas de arte ou música para aprender os princípios de seu ofício. Com esse fim, acadêmicos como William Archer, Kenneth Rowe e John Howard Lawson escreveram excelentes livros sobre dramaturgia e a arte da prosa. Seu método era intrínseco, extraindo o poder dos movimentos do desejo, forças do antagonismo, pontos críticos, estrutura, progressão, crise, clímax – *a estória vista de dentro para fora*. Escritores contemporâneos, com ou sem educação formal, usaram esses textos para desenvolver sua arte, transformando o meio século entre os formidáveis anos

vinte[3] e os agitados anos sessenta[4] em uma era de ouro da estória americana, no cinema, no papel e no palco.

Nos últimos vinte e cinco anos, porém, o método de ensino de escrita criativa nas universidades americanas mudou de intrínseco para extrínseco. Modismos na teoria literária desviaram os professores das profundas raízes da estória em direção à linguagem, código, texto – *a estória vista de fora*. Como resultado, salvo algumas notáveis exceções, a geração atual de roteiristas foi mal educada nos princípios fundamentais da estória.

Roteiristas estrangeiros têm ainda menos oportunidades de estudar seu ofício. Acadêmicos europeus geralmente negam que a escrita pode, de qualquer maneira, ser ensinada, e como resultado, cursos como escrita criativa jamais foram incluídas no currículo de universidades continentais. A Europa, é claro, abriga muitas das mais brilhantes academias de arte e música do mundo. Por que se considera que uma arte pode ser ensinada e a outra não, é impossível dizer. O que é pior, o desdém pela escrita de roteiros, até recentemente, a excluiu do estudo em todas as academias de cinema europeias, exceto em Moscou e Varsóvia.

Muito pode ser dito contra o antigo sistema de estúdios hollywoodiano, mas a seu favor havia um sistema de aprendizagem supervisionado por editores de estória veteranos. Aqueles dias se foram. De vez em quando um estúdio redescobre o aprendizado, mas em seu zelo em trazer de volta os anos dourados, esquece que um aprendiz precisa de um mestre. Os executivos de hoje podem até reconhecer aptidão, mas poucos têm a habilidade ou a paciência para transformar um talento em um artista.

A causa final do declínio da estória é muito mais profunda. Os valores, as cargas positivas e negativas da vida, são a alma da arte. O escritor molda sua estória ao redor da percepção das coisas pelas quais se vale viver, pelas quais se vale morrer, do que é tolo almejar, dos significados de justiça, verdade – os valores essenciais. Nas décadas passadas, autores e sociedades estavam mais ou menos de acordo nessas questões, mas a cada dia que passa nossos tempos se tornam uma era de cinismo, relativismo e subjetivismo ético e moral – uma grande confusão de valores. Quando a família se desintegra e antagonismos sexuais emergem, por exemplo, quem pode achar que compreende a natureza do amor? E, se você tem uma convicção, como explicá-la a um público cada vez mais cético?

A corrosão dos valores trouxe consigo uma corrosão correspondente na estória. Ao contrário dos escritores do passado, não podemos supor nada. Primei-

[3] Formidáveis anos vinte: do inglês, Roaring Twenties, denominação tradicional dos anos 20 nos Estados Unidos, época em que ocorreu um fenomenal crescimento econômico – interrompido pela crise de 1929 – e contundentes revoluções culturais, incluindo a criação do cinema falado. (N. do T.)

[4] Agitados anos sessenta: do inglês, Protesting Sixties, época de intensa agitação político-cultural nos Estados Unidos e na Europa. (N. do T.)

ro precisamos penetrar nas profundezas da vida para descobrir novos panoramas, aperfeiçoar valores e significados, para então criar um veículo para a estória que expresse nossa interpretação de um mundo cada vez mais agnóstico. Não é pouca coisa.

O IMPERATIVO DA ESTÓRIA

Quando me mudei para Los Angeles, fazia o que muitos fazem para continuar comendo e escrevendo – eu lia. Eu trabalhei para a United Artists e a NBC, analisando roteiros e teledramas submetidos à consideração. Após cem, duzentas análises, senti que poderia escrever adiantadamente uma cobertura para os analistas de estórias de Hollywood para todos os propósitos, e apenas deixar as lacunas para o título e o autor. O relatório que escrevi centenas de vezes era mais ou menos assim:

> *Boa descrição, diálogos apresentáveis. Alguns momentos divertidos; outros delicados. Em resumo, um roteiro de palavras bem escolhidas. A estória, porém, é um saco. As primeiras trinta páginas se arrastam como uma lesma, repletas de exposição; o resto não chega a seus pés. A trama principal, ou o que há dela, é recheada de coincidências convenientes e motivação fraca. Não há um protagonista discernível. Tensões não relacionadas que poderiam transformar-se em subtramas nunca chegam lá. Personagens nunca revelam ser algo a mais do que parecem. Nenhum panorama momentâneo da vida interior dessas pessoas ou de sua sociedade. É uma coleção sem vida de episódios previsíveis, mal-contados e clichês que caminham para uma confusão sem sentido.* PASSE ADIANTE.

Mas eu nunca escrevi esse relatório.

> *Ótima estória! Prendeu-me desde a primeira página e não me largou mais. O primeiro ato é construído em direção a um clímax súbito, que se transforma em uma trama e subtrama trançadas de forma soberba. Revelações sublimes de caráter profundo. Um grande panorama dessa sociedade. Fez-me rir, fez-me chorar. Chegou ao clímax do segundo ato de uma forma tão comovente que eu achei que a estória tivesse terminado. Ainda assim, das cinzas do segundo ato, esse roteirista criou um terceiro ato tão poderoso, tão belo e tão magnífico, que escrevo esse relatório no chão. Porém, esse roteiro é um pesadelo gramatical de 270 páginas, com um quinto das palavras mal soletradas. O diálogo é tão confuso que Olivier não conseguiria representá-lo. As descrições estão cheias de ordens para a câmera, explicações subtextuais, e comentários filosóficos. Obviamente não se trata de um roteirista profissional.* PASSE ADIANTE.

Se escrevesse esse relatório, teria perdido meu emprego.

A placa sobre a porta não diz "Departamento de Diálogo", ou "Departamento de Descrição" e sim "Departamento de Estória". Uma boa estória faz um bom filme possível, enquanto o fracasso ao fazer a estória funcionar virtualmente garante um desastre. Um leitor profissional que não entende esse fundamento merece ser demitido. É surpreendentemente raro, na verdade, achar uma estória graciosamente trabalhada com diálogos ruins e descrições estúpidas. Na maioria dos casos, quanto melhor for a qualidade da estória (storytelling), mais vivas são as imagens, mais afiado é o diálogo. Mas a falta de desenvolvimento, motivações falsas, personagens redundantes, subtexto vazio, furos e outros problemas semelhantes na estória são a raiz de textos chatos e insossos.

Talento literário não é suficiente. Se você não consegue contar uma estória, todas as belas imagens e sutilezas do diálogo que você passou meses e meses aperfeiçoando desperdiçam o papel no qual você escreve. O que criamos para o mundo, é o que ele pede de nós, é estória. Hoje e sempre. Vários roteiristas esbanjam diálogos bem vestidos e descrições de unhas pintadas em estórias anoréxicas e ainda se perguntam por que seus roteiros nunca são produzidos, enquanto outros com um modesto talento literário, mas um grande poder narrativo, têm o imenso prazer de assistir a seus sonhos virarem realidade nas telas de cinema.

Do total de esforço criativo representado em uma obra terminada, 75 por cento ou mais do trabalho do roteirista é usado para moldar a estória. Quem são esses personagens? O que eles querem? Por que eles o querem? Como eles tentarão consegui-lo? O que os impede? Quais são as consequências? Achar as respostas para essas grandes questões e moldá-las em uma estória é nossa grande tarefa criativa.

Fazer o design da estória testa a maturidade e o discernimento do roteirista, seu conhecimento da sociedade, da natureza e do coração humano. A estória exige tanto imaginação vívida quanto pensamento analítico poderoso. Autoexpressão nunca é um problema, pois, intencional ou não, todas as estórias, honestas e desonestas, inteligentes ou bobas, espelham fielmente seu autor, expondo sua humanidade... ou sua falta disso. Comparado com esse terror, escrever diálogos é um doce divertimento.

Então o roteirista abraça o princípio. *Contar a estória*... e daí congela. Afinal, o que é uma estória? O conceito de estória é como o conceito da música. Nós ouvimos canções a vida inteira. Nós sabemos dançar e cantar junto. Nós achamos que entendemos de música até tentar compor. O que sai do piano assusta o gato.

Se tanto A FORÇA DO CARINHO quanto OS CAÇADORES DA ARCA PERDIDA são estórias maravilhosas, belamente contadas para a tela – e elas são – que diabos têm em comum? Se HANNAH E SUAS IRMÃS e MONTY PYTHON

E O CÁLICE SAGRANDO são ambas brilhantes estórias cômicas deliciosamente contadas, e elas são, onde elas se tocam? Compare TRAÍDOS PELO DESEJO com PARENTHOOD – O TIRO QUE NÃO SAIU PELA CULATRA, O EXTERMINADOR DO FUTURO com O REVERSO DA FORTUNA, OS IMPERDOÁVEIS com COMER BEBER VIVER. Ou MANUAL DE INSTRUÇÕES PARA CRIMES BANAIS, UM PEIXE CHAMADO WANDA com ACONTECEU PERTO DE SUA CASA, UMA CILADA PARA ROGER RABBIT com CÃES DE ALUGUEL. Voltando ao passado, através das décadas, compare UM CORPO QUE CAI com 8 ½ com PERSONA com RASHOMON – ÀS PORTAS DO INFERNO com CASABLANCA com OURO E MALDIÇÃO com TEMPOS MODERNOS com ENCOURAÇADO POTEKMIN – todas estórias soberbas para a tela, todas vastamente diferentes, e ainda assim produzem o mesmo resultado: um público que sai do cinema exclamando "que ótima estória!".Afogando-se no mar de gêneros e estilos, o roteirista pode vir a acreditar que, se todos esses filmes contam uma estória, então tudo pode ser estória. Mas se analisarmos profundamente, se retirarmos a superfície, descobrimos que na essência elas são todas iguais. Cada uma delas incorpora a forma universal da estória. Cada uma delas articula essa forma para a tela de uma maneira única, mas em todas a forma essencial é idêntica, e é a essa forma profunda que o público responde quando reage com o "que ótima estória!".

Cada uma das artes é definida por sua forma essencial. Da sinfonia ao hip-hop, a forma básica musical faz da composição uma música, e não barulho. Seja representativa ou abstrata, os princípios primordiais da arte visual fazem da tela uma pintura, e não rabiscos. Da mesma maneira, de Homero a Ingmar Bergman, a forma universal da estória transforma um trabalho em uma estória, não um retrato ou uma colagem. Através de todas as culturas e todas as idades, essa forma ínata foi imensamente variável, mas nunca mudou.

Ainda assim, forma não quer dizer "fórmula". Não há receitas para escrever roteiros que garantam que seu bolo vai crescer. A estória é rica demais em mistério, complexidade e flexibilidade para ser reduzida a uma fórmula. Apenas um bobo tentaria. Preferivelmente, um escritor deve entender a forma da estória. Isso é inevitável.

Boa estória *bem* contada

Uma "boa estória" significa algo que vale a pena dizer e que o mundo queira ouvir. O que dizer você terá de descobrir sozinho. Começa com talento. Você precisa nascer com o poder criativo para juntar as ideias de uma maneira que ninguém nunca sonhou. Depois, você precisa trazer ao trabalho uma visão dirigida por um novo

panorama sobre a natureza humana e a sociedade, acasalada com um profundo conhecimento de seus personagens e seu mundo. Tudo isso... e, como Hallie e Whit Burnett revelaram em seu excelente livrinho, muito amor.

O amor pela estória – a crença de que sua visão pode ser expressa apenas através da estória, de que as personagens podem ser mais "reais" que as pessoas, que o mundo ficcional é mais profundo que o concreto. O amor pelo dramático – a fascinação pelas surpresas súbitas e revelações que trazem mudanças imensas à vida. O amor pela verdade – a crença de que a mentira aleija o artista, de que toda verdade na vida deve ser questionada, de acordo com os motivos secretos de cada um. O amor pela humanidade – uma disposição para sentir empatia pelas almas que sofrem, para arrastar-se dentro de suas peles e ver o mundo através de seus olhos. O amor pela sensação – o desejo de deliciar não apenas os sentidos do corpo, mas também os da alma. O amor pelo sonhar – o prazer em passear por sua imaginação só para ver onde ela vai dar. O amor pelo humor – o júbilo pela graça salvadora que restaura o equilíbrio da vida. O amor pela linguagem – o encanto pelo som e o sentido, sintaxe e semântica. O amor pela dualidade – a percepção das contradições secretas da vida, uma saudável desconfiança de que as coisas não são o que parecem. O amor pela perfeição – a paixão por escrever e reescrever à procura do momento perfeito. O amor pela singularidade – o prazer pela audácia e uma calma absoluta quando ela encontra o ridículo. O amor pela beleza – um sentido inato que estima a boa escrita –, odeia a escrita ruim e sabe a diferença. O amor próprio – uma força que não precisa de autoafirmação constante, que nunca duvida de que você seja, de fato, um escritor. Você deve amar escrever e suportar a solidão.

Mas o amor por uma boa estória, com personagens extraordinários e um mundo dirigido por sua paixão, coragem e dons criativos ainda não é o suficiente. Sua meta deve ser uma boa estória *bem contada*.

Assim como um compositor deve atingir excelência nos princípios da composição musical, você também precisa dominar os princípios correspondentes da composição da estória. Essa arte não é mecânica ou uma série de macetes. É um concerto de técnicas pelas quais nós criamos uma intriga de interesses entre nós e o público. A arte é a soma final de todos os meios pelos quais deixamos o público profundamente envolvido, mantemos esse envolvimento e, finalmente, recompensamo-nos com uma experiência comovente e significativa.

Sem a perícia na arte, o melhor que um escritor pode fazer é apanhar a primeira ideia que vem na sua cabeça, e daí sentar desamparado em frente a seu próprio trabalho, sem poder responder às terríveis questões: *"está bom? Ou está um lixo? E se está um lixo, o que eu faço?"* O lado consciente da mente, fixada nesses terríveis questões, bloqueia o subconsciente. Mas quando o consciente é posto para traba-

lhar na tarefa objetiva de executar a arte, o espontâneo emerge. A perícia na arte liberta o subconsciente.

Qual é o ritmo do dia de um escritor? Primeiro, você entra no seu mundo imaginário. Enquanto os personagens falam e atuam, você escreve. Qual é a próxima coisa a fazer? Você sai de sua fantasia e lê o que escreveu. E o que faz enquanto lê? Analisa. "Isso é bom? Isso funciona? Por que não? Devo cortar? Adicionar? Reordenar?" Você escreve, lê; cria, critica; impulso, lógica; cérebro direito, cérebro esquerdo; reimagina, reescreve. E a qualidade de sua reescrita, a possibilidade da perfeição, depende de seu comando da arte que lhe guia para corrigir a imperfeição. Um artista nunca deve estar à mercê dos caprichos do impulso; ele voluntariamente exercita sua arte para criar harmonias de instinto e de ideias.

ESTÓRIA E VIDA

Ao longo dos anos, observei dois típicos e persistentes tipos de roteiros fracassados. O primeiro é o roteiro ruim "estória pessoal":

> *Em um ambiente de escritório, encontramos a protagonista com um problema: ela merece uma promoção, mas vem sendo deixada para trás. Irritada, ela vai para a casa dos pais para descobrir que papai ficou senil e mamãe não consegue lidar com essa dificuldade. Vai a seu apartamento e briga com sua desajeitada e conspiradora companheira de quarto. Agora vai a um encontro e dá de cara com uma falha de comunicação: seu amante insensível a leva para um restaurante francês caríssimo, esquecendo completamente que ela está de dieta. Voltando ao escritório, surpreendentemente, ela é promovida... mas surgem novas pressões. De volta à casa dos pais, quando ela finalmente resolve o problema do papai, mamãe está no limite. Ao voltar para seu apartamento, ela descobre que sua companheira de quarto roubou a televisão e desapareceu sem pagar o aluguel. Ela dá um pé no amante, assalta a geladeira e ganha cinco quilos. Mas, de cabeça erguida, ela transforma sua promoção em um triunfo. Uma conversa nostálgica em um jantar com suas comadres cura as aflições da mamãe. Sua nova companheira de quarto não apenas se revela uma caxias que paga seus aluguéis com semanas de antecedência em cheques com fundos, como também a apresenta a Alguém Novo. Estamos agora na página noventa e cinco. Ela segue sua dieta e parece maravilhosa nas próximas vinte e cinco páginas, que são o equivalente literário de correr em câmera lenta através das margaridas enquanto o romance com Alguém Novo floresce. No final ela enfrenta sua Decisão Crítica: comprometer-se ou não? O roteiro termina com um clímax choroso no qual ela decide que precisa de espaço.*

O segundo é o roteiro ruim "sucesso comercial garantido":

> *Em uma confusão na hora de pegar a bagagem, no aeroporto, um vendedor de softwares pega acidentalmente aquela-coisa-que-vai-acabar-com-a-civilização-como-nós-conhecemos. Aquela-coisa-que-vai-acabar-com-a-civilização-como-nós-conhecemos é bem pequena. Na verdade, ela está escondida dentro de uma caneta esferográfica involuntariamente colocada dentro do bolso deste infeliz protagonista, que vira alvo para um elenco de três dúzias de personagens. Todos eles têm personalidade dupla ou tripla, já trabalharam nos dois lados da cortina de ferro, se conhecem desde a Guerra Fria, e estão tentando matar o cara. O roteiro é recheado de perseguições de carro, tiroteios, escapadas de arrepiar os cabelos e explosões. Quando não há nada explodindo e ninguém se matando, ele pausa para cenas estúpidas de diálogos em que o herói tenta selecionar aqueles em quem ele pode confiar entre toda essa gente de duas caras. No final, uma cacofonia de violência e efeitos multimilionários, durante a qual o herói consegue destruir aquela-coisa-que-vai-acabar-com-a-civilização-como-nós-conhecemos, e, portanto, salva a humanidade.*

A "estória pessoal" é um retrato de uma porção-de-vida subestruturado, que confunde verossimilhança com verdade. Esse roteirista acredita que quanto mais precisa for sua observação dos fatos do dia a dia, quanto mais exata for sua reportagem sobre o que realmente acontece, mais verdades ele conta. Mas o fato, não importando quão bem observado, é verdade com "v" minúsculo. A Verdade do "V" maiúsculo se localiza atrás, além, dentro e debaixo da superfície das coisas, suportando e dilacerando a realidade, não podendo ser diretamente observada. Como esse roteirista vê apenas o que é visível e factual, ele é cego para a verdade da vida.

O "sucesso comercial garantido", por outro lado, é um ataque superestruturado, supercomplicado e superpovoado aos sentidos do corpo que não apresenta a mínima relação com a vida. Esse roteirista confundiu cinética com entretenimento. Ele espera que, não importa a estória, ao encher o roteiro de ação em velocidade máxima e efeitos visuais impressionantes, o público ficará entusiasmado. E, considerando o fenômeno da computação gráfica que conduz tantos lançamentos de verão, ele não estaria completamente enganado.

Espetáculos desse tipo substituem a imaginação por uma realidade simulada. Eles usam a estória como desculpa para usar efeitos até então nunca vistos que nos carregam para dentro de um tornado, ou para as mandíbulas de um dinossauro, ou para holocaustos futuristas. E, sem dúvida, esses espetáculos espalhafatosos podem nos propiciar um turbilhão de emoções. Mas assim como em montanhas-russas, esses prazeres duram pouco. A história do cinema nos mostrou diversas vezes que

essas emoções cinéticas sobem em popularidade tão rápido quanto afundam na apatia do "já estive lá, já fiz isso".

A cada década, inovações técnicas desovam uma multidão de filmes mal-contados, com o único propósito de explorar o espetáculo. A invenção do filme em si, uma espantosa simulação da realidade, causou grande excitação no público, seguida por anos de estórias insípidas. Com o tempo, porém, o filme mudo evoluiu para uma magnífica forma de arte, para ser destruído pelo advento do som, uma simulação ainda mais realista da realidade. Filmes do começo dos anos 30 deram um passo para trás, quando o público sofria propositalmente com estórias fracas pelo prazer de ouvir os atores conversando. O filme falado então cresceu em poder e beleza, para ser nocauteado apenas pela invenção da cor, do filme 3D, da widescreen[5], e agora da computação gráfica, ou CGI[6].

CGI não é nem maldição nem panaceia. Ele apenas adiciona novas nuances na palheta da estória. Graças ao CGI, qualquer coisa que imaginarmos pode ser feita, e com qualidade espantosa. Quando os CGIs são motivados por uma estória forte, como FORREST GUMP ou HOMENS DE PRETO, o efeito desaparece por trás da estória que conta, enriquecendo o momento sem chamar a atenção para si. O roteirista "comercial", porém, é frequentemente deslumbrado pelo clarão do espetáculo e não consegue ver que entretenimento duradouro se encontra apenas nas carregadas verdades humanas sob a imagem.

Os roteiristas de retrato e espetáculo, de fato todos os roteiristas, precisam entender a relação da estória com a vida: *a estória é uma metáfora para a vida.*

Um contador de estórias é um poeta, um artista que transforma o viver diário, a vida interna e externa, sonho e realidade em um poema cujo esquema de rimas são eventos ao invés de palavras – uma metáfora de duas horas que diz: a vida é *assim*! Portanto, a estória deve abstrair-se da vida para descobrir suas essências, mas sem tornar-se uma abstração que foge do senso de vida-como-é-vivida. Uma estória tem de ser *como* a vida, mas não literal a ponto de não ter nenhuma profundeza ou sentido além do que é óbvio para todo mundo.

Roteiristas de retrato precisam entender que fatos são neutros. A desculpa mais fraca possível para incluir qualquer coisa em uma estória é: "mas isso realmente aconteceu". Tudo acontece; tudo imaginável acontece. De fato, até o inimaginável acontece. Mas estória não é a vida em realidade. Mera ocorrência não nos aproxima nem um pouco da verdade. O que acontece é fato, e não verdade. Verdade é o que *nós pensamos* sobre o que acontece.

Considere um grupo de fatos conhecidos como "A Vida de Joana D'Arc". Por séculos, escritores celebrados trouxeram essa mulher para o palco, para as páginas e para a tela, e cada Joana é única – a Joana espiritual de Anouilh, a Joana sagaz de Shaw, a Joana politizada de Brecht, a Joana sofredora de Dreyer, a guerreira romântica de Hollywood. Nas mãos de Shakespeare, ela tornou-se a Joana lunática, um ponto de vista distintamente britânico. Cada Joana é inspirada por Deus, levanta um exército, derrota os ingleses e é queimada na fogueira. Os fatos sobre Joana são sempre os mesmos, mas gêneros inteiros se transformam enquanto a "verdade" de sua vida espera o escritor achar seu significado.

Da mesma maneira, roteiristas de espetáculos precisam entender que abstrações são neutras. Por abstrações eu quero dizer estratégias de design gráfico, efeitos especiais, saturação de cor, perspectiva sonora, edição de ritmo e similares. Elas não têm um sentido nem interno nem externo. O mesmo padrão de edição aplicado a seis cenas diferentes resulta em seis interpretações distintas. A estética do filme é o meio de expressar o conteúdo vivo da estória, mas nunca devem tornar-se um fim em si.

PODERES E TALENTOS

Apesar de os autores de retratos e espetáculo serem fracos em estória, eles podem ser abençoados com um dos dois poderes essenciais. Roteiristas que se inclinam para a reportagem, frequentemente, têm o poder dos sentidos, o poder de transportar sensações corpóreas para dentro do leitor. Eles veem e ouvem com tanta acuidade e sensibilidade que o coração do leitor pula quando abatido pela beleza lúcida de suas imagens. Já os roteiristas de ação extravagante, por outro lado, muitas vezes têm o poder imaginativo de levar o público além da realidade. Eles sabem pegar impossibilidades presumidas e transformá-las em certezas chocantes. Eles também fazem os corações pularem. Tanto percepção sensorial quanto uma imaginação vívida são dons invejáveis, mas, como um bom casamento, um complementa o outro. Sozinhos, eles se enfraquecem.

Em um extremo da realidade está o fato puro; no outro, a imaginação pura. Unindo esse dois polos está o infinitamente variado espectro da ficção. A narrativa forte alcança um equilíbrio ao longo desse espectro. Se sua escrita inclina-se para um extremo ou para o outro, você deve aprender a harmonizar todos os aspectos de sua humanidade. Deve colocar-se ao longo de todo o espectro criativo: sensível à visão, ao som e ao sentimento, mas equilibrando isso com o poder de imaginar. Cave com as duas mãos, usando sua visão e seu instinto para nos comover, para expressar sua visão de como e por que seres humanos fazem as coisas que eles fazem.

Por último, não apenas os poderes sensoriais e imaginativos são pré-requisitos para a criatividade, a escrita também requer dois talentos singulares e essenciais.

[5] Widescreen: do inglês, tela ampla. Tipo de tela de cinema mais larga que a convencional. (N. do T.)
[6] CGI: do inglês, Computer Generated Image, imagem gerada por computador. (N. do T.)

Esses talentos, porém, não são necessariamente conectados. Uma montanha de um não significa ter um grão do outro.

O primeiro é o talento literário – a conversão criativa da linguagem comum em uma forma mais forte e expressiva, descrevendo o mundo vividamente e capturando suas vozes humanas. O talento literário, porém, é comum. Em toda comunidade alfabetizada do mundo, centenas, quiçá milhares de pessoas podem, em um grau ou outro, começar com a linguagem comum de sua cultura e desembocar em algo extraordinário. Eles escrevem graciosamente, alguns magnificamente, no sentido literário.

O segundo é o talento para estória – a conversão criativa da vida em si em uma experiência mais poderosa, clara e significativa. Ele procura a paisagem interna de nossos dias e a remodela em uma narrativa que enriquece a vida. Talento puro para estória é raro. Que escritor, apenas instintivamente, cria estórias brilhantemente contadas ano após ano e não pensa nem por um instante sobre como ele fez o que fez ou se ele poderia fazê-lo melhor? Genialidade instintiva pode produzir trabalhos de qualidade vez ou outra, mas perfeição e prolificidade não fluem do espontâneo e do não ensinado.

Talento literário e talento para a estória não são apenas completamente diferentes, são também independentes, pois estórias não precisam ser escritas para serem contadas. Estórias podem ser expressas de todas as formas com as quais o ser humano se comunica. Teatro, prosa, filme, ópera, mímica, poesia e dança são todas formas magníficas do ritual da estória, cada uma com seus próprios deleites. Em tempos diferentes da história, porém, uma delas é o destaque. No século dezesseis era o teatro; no século dezenove, o romance; no século vinte, o cinema, o grande concerto de todas as artes. Os momentos mais poderosos e eloquentes no cinema não requerem uma descrição verbal para serem criados, nem diálogo para interpretá-los. São imagens, puras e silenciosas. A matéria-prima do talento literário são as palavras; a do talento para a estória é a *própria vida*.

O CONHECIMENTO DA ARTE MAXIMIZA O TALENTO

Mesmo que o talento para estória seja raro, nós frequentemente encontramos pessoas que parecem tê-lo por natureza; são aqueles contadores de estórias de rua para quem contar uma estória é tão fácil quanto sorrir. Quando, por exemplo, trabalhadores se reúnem ao lado da cafeteira, as estórias começam. Essa é a moeda do contato humano. E quando uma meia dúzia de almas se reúne para esse ritual no meio da manhã, sempre haverá pelo menos um com esse talento.

Digamos que essa manhã nossa contadora narra para seus amigos a estória

de "Como Eu Coloquei Meus Filhos No Ônibus da Escola". Como o velho marinheiro de Coleridge, ela atrai a atenção de todos. Ela joga um feitiço nos outros, deixando-os de queixo caído sobre suas xícaras de café. Ela transforma seu conto, deixando-o mais elaborado, facilitando algumas partes, fazendo-os rir, talvez chorar, mantendo-os todos no alto do suspense até fazer tudo valer a pena, com uma cena final explosiva: "e foi assim que eu coloquei aquela pirralhada dentro do ônibus essa manhã". Seus companheiros de trabalho se reclinam satisfeitos, murmurando, "nossa, é verdade, Helen, meus filhos são bem assim também".

Agora digamos que a vez de contar a estória passe para o sujeito ao seu lado, que conta aos outros o relato arrasador de como sua mãe morreu neste fim de semana... e deixa todo mundo de saco cheio. Sua estória é toda superficial, uma divagação repetitiva do detalhe trivial ao clichê: "ela estava tão bonita em seu caixão". No meio de sua rendição, o resto volta para a cafeteira para mais uma xícara, com suas orelhas tapadas para seu sofrido relato.

Dada a escolha entre um material trivial brilhantemente contado contra um material profundo mal contado, o público vai sempre escolher o trivial bem contado. Os grandes contadores de estórias sabem como retirar a vida das coisas menores, enquanto maus contadores de estória reduzem o profundo ao banal. Você pode ter a visão de um Buda, mas se você não consegue contar uma estória, suas ideias se tornam secas como um giz.

Talento para estória é primário, enquanto talento literário é secundário, porém essencial. Esse princípio é absoluto para o cinema e a televisão, e mais verdadeiro para o palco e para as páginas que muitos dramaturgos e romancistas gostariam de admitir. Mesmo que o talento para estórias seja raro, você deve ter algum ou então não estaria louco para escrever. Sua tarefa é espremer dele toda criatividade possível. Apenas utilizando toda e qualquer coisa que você saiba sobre a arte de contar estórias, você poderá fazer seu talento forjar uma estória. Pois talento sem o conhecimento da arte é como combustível sem um motor. Ele queima violentamente, mas não resulta em nada.

PARTE 2

OS ELEMENTOS DA ESTÓRIA

Uma estória bem contada é uma unidade sinfônica em que estrutura, ambiente, personagem, gênero e idéia se fundem. Para descobrir sua harmonia, o roteirista deve estudar os elementos da estória como instrumentos de uma orquestra – primeiro, separadamente, depois, em concerto.

2

O ESPECTRO DA ESTRUTURA

A TERMINOLOGIA DO DESIGN DA ESTÓRIA

Quando um personagem entra em sua imaginação, traz uma abundância de possibilidades para a estória. Se você desejar, pode começar a contar sua estória antes do nascimento desse personagem, e segui-lo dia após dia, década após década, até sua morte. A vida de um personagem engloba centenas de milhares de horas de vida, horas complexas e multifacetadas.

> **De um instante à eternidade, do intracraniano ao intergaláctico, a estória da vida de todo e qualquer personagem oferece possibilidades enciclopédicas. A marca de um mestre é selecionar apenas alguns momentos, mas nos dar uma vida inteira.**

Começando no nível mais profundo, você pode ambientar sua estória dentro da vida interna de seu protagonista, e contar tudo o que ocorre dentro de seus pensamentos e sensações, acordado ou sonhando. Ou deslocá-la para o nível de conflitos pessoais entre protagonista e família, amigos, amantes. Ou expandir para instituições sociais, colocando o personagem com dificuldades na escola, carreira profissional, igreja, sistema judiciário. Mais amplo ainda, você poderia opor personagem e ambiente – ruas perigosas da cidade, doenças letais, o carro que não liga, o tempo acabando. Ou qualquer combinação desses níveis.

Mas essa complexa expansão de *estória de vida* deve se tornar a *estória contada*. Para projetar um longa-metragem, você precisa reduzir essa massa turbulenta de estória de vida em apenas duas horinhas, mais ou menos, que expressem de alguma forma tudo o que deixou de fora. E quando uma estória é bem contada, não é

esse o efeito? Quando seus amigos voltam do cinema e você pergunta a eles sobre o que é o filme, já percebeu que frequentemente colocam a *estória contada* dentro da *estória de vida*?

"Ótimo! É sobre um cara criado na fazenda de um meeiro. Quando era criança, trabalhava pesado com sua família sob o sol quente. Ele foi pra escola, mas não se saiu muito bem, pois tinha que acordar com o nascer do sol e plantar, arar. Mas alguém lhe deu uma guitarra, ele aprendeu a tocar e compor suas próprias músicas... finalmente, de saco cheio dessa vida dura, fugiu, tocando por comida em qualquer espelunca. Então ele conheceu essa bela garota com uma bela voz. Os dois se apaixonaram, passaram a tocar juntos e bum!, suas carreiras foram para as estrelas. Mas o problema é que os holofotes estavam sempre sobre ela. Ele escrevia, arranjava e tocava as músicas, mas era ela quem as pessoas vinham ver. Vivendo às sombras, ele começou a beber. Finalmente, ela o dispensou, e então ele voltou à estrada; até atingir o fundo do poço, quando acorda em um motel barato de uma cidade empoeirada do Meio-Oeste no meio do nada, sem nenhum dinheiro, sem nenhum amigo, um bêbado sem futuro, sem um centavo para uma ligação e sem ninguém para ligar se ele tivesse dinheiro".

Em outras palavras, A FORÇA DO CARINHO contado a partir do nascimento. Mas nada do que está escrito aparece no filme. A FORÇA DO CARINHO começa com a manhã em que Mac Sledge, interpretado por Robert Duvall, acorda no fundo do poço. As próximas duas horas cobrem o próximo ano da vida de Sledge. Ainda assim, dentro e entre as cenas, nós descobrimos todo seu passado, tudo de significante que ocorreu com Sledge até aquele ano, até que a última imagem nos dá uma visão de seu futuro. A vida de um homem, virtualmente do nascimento à morte, é capturada entre o FADE IN e o FADE OUT do roteiro de Horton Foote, premiado com um Oscar.

Estrutura

Do vasto fluxo da *estória da vida*, o escritor precisa fazer escolhas. Mundos ficcionais não são sonhos vivos, mas um depósito onde procuramos material para costurar um filme. Ainda assim, quando perguntamos "o que você escolhe?", os roteiristas nunca dizem a mesma coisa. Alguns procuram personagens, outros ação ou conflitos, talvez clima, imagens, diálogos. Mas nenhum elemento, por si próprio, vai construir uma estória. Um filme não é apenas momentos de conflito ou atividade, personalidade ou emoção, conversas sagazes ou símbolos. O que o escritor procura são *eventos*, pois um evento contém tudo isso e mais.

ESTRUTURA é uma seleção de eventos da estória da vida dos personagens, composta em uma sequência estratégica para estimular emoções específicas, e para expressar um ponto de vista específico.

Um evento afeta ou é causado por pessoas, portanto delineando personagens; ele está em um ambiente, gerando imagem, ação e diálogo; retira a energia de um conflito, produzindo emoção nos personagens e também no público. Mas a escolha de eventos não pode ser feita aleatória ou indiferentemente; deve ser composta, e "compor", na arte da estória, significa mais ou menos a mesma coisa que em música. O que incluir? O que excluir? Colocar antes e depois do quê?

Para responder a essas perguntas, você precisa saber sua proposta. Eventos compostos para fazer o quê? Uma proposta pode ser a expressão de seus sentimentos, mas isso se transforma em autoindulgência se não despertar as emoções do público. Uma segunda proposta pode ser expressar suas ideias, mas há o risco de solipsismo caso o público não consiga segui-las. Portanto, o design dos eventos precisa de uma estratégia dupla.

Evento

"Evento" quer dizer *mudança*. Se as ruas além da sua janela estão secas, mas após uma soneca você as vê molhadas, supõe que ocorreu um evento, chamado chuva. O mundo mudou do seco ao molhado. Você não pode, porém, construir um filme com nada além de mudanças no tempo – apesar de alguns já terem tentado. *Eventos da estória* são significativos, e não triviais. Para uma mudança ser significativa ela precisa, para começar, ocorrer a um personagem. Se você vê alguém ensopado em um aguaceiro, isso tem um significado um pouco maior do que uma rua molhada.

UM EVENTO DA ESTÓRIA cria uma mudança significativa na situação de vida de um personagem que é expressa e experimentada em termos de VALOR.

Para uma mudança ser significativa, você precisa expressá-la em termos de valor. O mesmo vale para a reação do público. Por *valores* não quero dizer virtudes, ou os tacanhos e moralizantes "valores familiares". Na verdade, valores da estória referem-se ao mais amplo sentido da palavra. Valores são a alma do contador de estórias. É fundamentalmente nossa a arte de expressar ao mundo uma percepção dos valores.

VALORES DA ESTÓRIA são as qualidades universais da experiência humana que podem mudar do positivo para o negativo, ou do negativo para o positivo, a cada momento.

Por exemplo: vivo/morto (positivo/negativo) é um valor da estória, assim como amor/ódio, liberdade/escravidão, verdade/mentira, coragem/covardia, lealdade/traição, sabedoria/estupidez, força/fraqueza, excitamento/tédio e assim vai. Todas as qualidades binárias de experiência que podem reverter sua carga a qualquer momento, são Valores da Estória. Podem ser morais, como bom/mau; éticos, certo/errado; ou simplesmente carregados de valor. Esperança/desespero não é nem moral nem ético, mas nós certamente sabemos quando estamos de um lado da experiência ou do outro.

Imagine que a África Oriental dos anos 1980 está do outro lado de sua janela, um reino de seca. Aqui temos um valor em questão: sobrevivência, vida/morte. Nós começamos com o negativo: essa fome terrível está causando milhares de mortes. Se então chovesse, uma monção que deixasse a terra verde novamente, os animais voltariam às pastagens, e as pessoas à sobrevivência, essa chuva seria profundamente significativa, pois transformaria o valor negativo em positivo, morte em vida.

Porém, por mais poderoso que esse evento fosse, ele ainda não poderia ser considerado um Evento da Estória, pois aconteceu por coincidência. A chuva finalmente caiu na África Oriental. Apesar de existir um lugar para a coincidência na narrativa, uma estória não pode ser construída apenas por eventos acidentais, não importam quão carregados de valor eles sejam.

Um Evento da Estória cria mudanças significativas na situação de vida do personagem, que é expressa e experimentada em termos de valor e ALCANÇADA ATRAVÉS DO CONFLITO.

De novo, um mundo de seca. Lá chega um homem que se vê como um "fazedor de chuvas". Esse personagem tem um profundo conflito interno entre sua crença apaixonada de que pode trazer chuva, apesar dele nunca ter conseguido isso, e seu medo terrível de ser um tolo ou um lunático. Ele conhece uma mulher, por quem se apaixona. Mas em seguida sofre por ela, pois, por mais que ela tentasse acreditar em seu poder, ficou convencida de que ele era um charlatão ou algo pior. Ele tem um conflito profundo com a sociedade – alguns o seguem como um messias; outros querem apedrejá-lo e expulsá-lo da cidade. Enfim, nosso herói enfrenta o conflito implacável com o mundo físico – os ventos quentes, os céus vazios, a terra ressecada. Se esse homem pode lutar contra todos os seus conflitos

internos e externos, contra forças sociais e ambientais e finalmente arrancar a chuva de um céu sem nuvens, aquela tempestade seria majestosa e sublimemente significativa – pois ela é uma *mudança motivada pelo conflito*. O que descrevi é LÁGRIMAS DO CÉU, adaptado para o cinema por Richard Nash de sua própria peça.

Cena

Para um filme típico, o escritor escolherá entre quarenta e sessenta Eventos da Estória, ou, como eles são conhecidos, cenas. Um romancista pode querer mais de sessenta. Um dramaturgo raramente chega às quarenta.

CENA é uma ação com o conflito em tempo mais ou menos contínuo, que transforma a condição de vida de um personagem em pelo menos um valor, com grau de significância perceptível. O ideal é que toda cena seja um EVENTO DA ESTÓRIA.

Observe atentamente cada cena que você escreveu e pergunte: qual é o valor em questão na vida de meu personagem nesse momento? Amor? Verdade? O quê? Qual é a carga desse valor no início da cena? Positivo? Negativo? Um pouco de ambos? Faça uma anotação. Depois vá para o final da cena e pergunte como está esse valor agora? Positivo? Negativo? Ambos? Faça uma anotação e compare. Se a resposta que escreveu no final da cena é a mesma da anotação do início, você tem outra pergunta importante a fazer: por que essa cena está no meu roteiro?

Se a condição de vida de um personagem é a mesma do começo ao fim da cena, nada significativo acontece. A cena tem atividade – conversando sobre isso, fazendo aquilo – mas nada muda em valor. É um não evento.

Por que então essa cena está na estória? A resposta é quase sempre a mesma: "exposição". Ela está lá para enviar informações a respeito dos personagens, do mundo e da história ao público à espreita. Se exposição é a única justificativa para uma cena, um escritor disciplinado a jogará no lixo e transportará sua informação para outro momento do filme.

Todas as cenas devem virar. Esse é nosso ideal. Nós trabalhamos para finalizar cada cena, do início ao fim, transformando o valor em questão na vida de um personagem do positivo ao negativo, ou do negativo ao positivo. Aderir a esse princípio pode ser difícil, mas não é impossível.

DURO DE MATAR, O FUGITIVO e SOB O DOMÍNIO DO MEDO claramente passam nesse teste, mas o ideal também é mantido em uma forma

mais sutil, porém não menos rígida, em VESTÍGIOS DO DIA e O TURISTA ACIDENTAL. A diferença é que os gêneros de *Ação* apelam para valores públicos como liberdade/escravidão ou justiça/injustiça; o gênero *Trama de Educação* apela para valores interiores como autoconhecimento/autodecepção, ou a vida como significativa/insignificante. Não importa o gênero, o princípio é universal: se uma cena não é um evento verdadeiro, corte.

Por exemplo:

> *Chris e Andy estão apaixonados e vivem juntos. Numa manhã eles acordam e começam a brigar. A discussão cresce na cozinha enquanto eles se apressam para fazer o café. Na garagem, a briga piora enquanto os dois entram no carro para irem juntos ao trabalho. Finalmente, palavras viram violência na estrada. Andy para o carro no acostamento e pula fora, acabando com o relacionamento. Essa série de ações e locações cria uma cena: ela leva o casal do positivo (se amam, juntos) ao negativo (se odeiam, separados).*

Essas quatro mudanças de lugar – quarto para cozinha para garagem para estrada – são posições de câmera, mas não cenas propriamente ditas. Apesar de intensificarem o comportamento e fazerem o momento crítico crível, elas não mudam os valores em questão. Enquanto a discussão segue através da manhã, o casal está junto ainda e presumivelmente apaixonado. Mas quando a ação chega a seu Ponto de Virada – a porta do carro batendo e Andy dizendo "acabou!" – a vida fica de ponta cabeça para os amantes, atividade se transforma em ação e o rascunho vira uma cena completa, um **Evento da Estória**.

Geralmente o teste para saber se uma série de atividades constitui uma cena verdadeira é o seguinte: ela poderia ter sido escrita em uma mesma unidade de tempo e de lugar? Nesse caso a resposta é sim. A discussão poderia ter começado no quarto, ter se desenvolvido no quarto e o relacionamento terminado no quarto. Relacionamentos incontáveis terminaram em quartos. Ou na cozinha. Ou na garagem. Ou na estrada, no elevador do escritório. Um dramaturgo escreveria a cena em um só lugar e tempo, porque as limitações de palco do teatro frequentemente nos forçam a manter a unidade de tempo e lugar; o romancista e o roteirista, por outro lado, podem levar a cena para passear, estendendo-a pelo tempo e espaço para estabelecer locações futuras, ou mostrar o gosto por móveis de Chris, ou os hábitos automotivos de Andy – por numerosas razões. Essa cena poderia até estar intercalada com outra cena, talvez envolvendo outro casal. As variações são infinitas, mas em todos os casos é um único Evento da Estória, a cena dos "amantes desmanchando o relacionamento".

Beat

Dentro da cena, o menor elemento da estrutura é o *Beat*. (Não confundir com [beat], uma indicação dentro de uma coluna de diálogo que significa "pausa curta".)

> **Um BEAT é uma mudança de comportamento que ocorre por ação e reação. Beat a Beat, esse comportamento em transformação molda o ponto de virada da cena.**

Observe atentamente a cena do "casal terminando": quando o despertador toca, Chris caçoa de Andy, que responde na mesma moeda. Enquanto se vestem, a brincadeira vira sarcasmo e eles se insultam mutuamente. Já na cozinha, Chris ameaça Andy com: "se eu te deixasse, baby, você seria tão miserável...", mas ele entende seu blefe e diz "essa é uma miséria que eu adoraria". Na garagem, Chris, com medo de perdê-lo, implora para Andy que fique, mas ele ri e ridiculariza seu apelo. Finalmente, com o carro andando, Chris fecha seu punho e soca a boca de Andy. Uma briga, um barulho de freada. Andy sai do carro com o nariz sangrando, bate a porta e grita "acabou!", deixando-a chocada.

Essa cena é construída em seis Beats, seis comportamentos claramente diferentes, seis mudanças claras de ação e reação: brincando um com o outro, seguido por toma-lá-dá-cá de insultos, ameaças e desafios mútuos, depois súplicas e ridicularizações, e finalmente trocas de violência que nos levam ao último Beat e Ponto de Virada: a decisão e a ação de Andy que encerram o relacionamento, e a perplexidade perturbada de Chris.

Sequência

Beats constroem cenas. Cenas então constroem o movimento seguinte, em ordem de tamanho, no design da estória, a *sequência*. Toda cena verdadeira transforma a carga de valores da condição de vida do personagem, mas entre eventos o grau de mudança difere bastante. Cenas causam mudanças relativamente menores, porém significativas. A cena principal de uma sequência, porém, transmite uma mudança mais poderosa e determinante.

> **SEQUÊNCIA é uma série de cenas – geralmente de duas a cinco – que culminam com um impacto maior do que qualquer cena anterior.**

Contexto: Uma jovem executiva com uma carreira notável no Meio-

Oeste é descoberta por *headhunters* e entrevistada para um cargo em uma corporação de Nova Iorque. Se ela conseguir esse posto, será um grande passo em sua carreira. Ela deseja muito esse trabalho, mas ainda não o tem (negativo). Ela é uma das seis finalistas. Os chefes da corporação percebem que esse cargo tem uma dimensão pública vital, e então querem ver as candidatas agindo naturalmente em um ambiente informal antes de tomar uma decisão final. Eles convidam todos para uma festa no East Side de Manhattan.

Cena Um: Um Hotel em West Side onde nossa protagonista se prepara para a noite. O valor em questão é autoconfiança/dúvida. Ela precisará de toda sua confiança para ter sucesso nessa noite, mas está cheia de dúvidas (negativo). O medo ata sua cintura, enquanto ela anda agitada pelo quarto, dizendo a si mesma como foi boba em vir para o Leste, pois esses nova-iorquinos vão comê-la viva. Arranca as roupas de sua mala, experimentando essa, experimentando aquela, mas cada traje parece pior que o anterior. Seu cabelo está frisado, embaraçado e impossível de pentear. Após lutar em vão com suas roupas e seu cabelo, decide fazer as malas e ir, para se proteger da humilhação.

De repente, o telefone toca. É sua mãe, telefonando para desejar-lhe boa sorte, com algumas queixas sobre solidão e medo de abandono. Barbara desliga, percebendo que as piranhas[1] de Manhattan não são páreo para o grande tubarão. *Ela precisa desse trabalho!* Então se assombra com uma combinação de roupas que nunca havia experimentado antes. Seu cabelo cai por mágica no lugar certo. Ela crava seus pés na frente do espelho, e está linda, com os olhos brilhantes de confiança (positivo).

Cena dois: Sob a marquise do hotel. Trovões, raios, chuva forte. Barbara é de Terre Haute, e não sabia que se esquecesse da gorjeta ao porteiro no check-in, ele não sairia na tempestade para encontrar um táxi para a caipira. Não sabia também que, quando chove em Nova Iorque, não há táxis. Então, ela estuda seu mapa, ponderando o que fazer. Descobre que se ela correr da rua Oitenta e Poucos no Oeste até Central Park West, então seguir direto ao longo do CPW até a rua Cinquenta e Nove, cruzar a Central Park South até Park Avenue e, finalmente, de lá para a rua Oitenta e Poucos no Leste, jamais chegaria à festa em tempo. Então ela decide fazer o que todos aconselham

[1] Piranhas: o termo, aqui, não se refere à conotação chula popular no Brasil. Trata-se de uma mera símile entre as candidatas e peixes carnívoros. (N. do T.)

jamais fazer – correr através do Central Park à noite. Essa cena toma um novo valor: vida/morte.

Então, ela cobre seu cabelo com um jornal e voa através da noite, desafiando a morte (negativo). Uma luz forte e se vê cercada pela gangue que está sempre lá, faça chuva ou sol, esperando pelos otários que correm pelo parque à noite. Mas ela não fez aulas de caratê à toa. Com seus chutes, ela acaba com a gangue, quebra mandíbulas, espalha dentes pelo concreto, até que sai do parque, viva (positivo).

Cena três: Lobby espelhado – prédio de apartamentos na Park Avenue. O valor em questão muda agora para sucesso social/fracasso social. Ela sobreviveu. Mas se olha no espelho e vê um rato afogado: jornal rasgado em seu cabelo, sangue sobre suas roupas – o sangue dos bandidos, mas sangue, de qualquer maneira. Sua autoconfiança despenca para a dúvida, depois para o medo até atingir a derrota pessoal (negativo), esmagada por seu desastre social (negativo).

Táxis param com as outras candidatas. Todas encontraram táxis; todas saem deles chiques como Nova Iorque. Elas têm pena da pobre perdedora do Meio-Oeste e a acompanham até o elevador.

Na cobertura, elas secam seu cabelo com uma toalha e encontram roupas que não combinam para ela usar e, como está desse jeito, os holofotes ficam sobre ela toda a noite. Ela sabe que perdeu, de qualquer jeito, portanto relaxa e assume sua personalidade natural. Mas de dentro dela vem um *chutzpah*[2] que nunca soube que tinha; não só conta sobre a batalha no parque, como faz piadas. As bocas ficam bambas com o espanto ou largas com as risadas. No final da noite, todos os executivos sabem quem eles querem para o trabalho: alguém que consegue passar por todo esse terror no parque e mostrar toda essa calma é claramente a pessoa certa. A noite termina em seu triunfo pessoal e social, quando ela consegue o trabalho (duplamente positivo).

Cada cena transforma seu valor ou seus valores. Cena um: dúvida para autoconfiança. Cena dois: morte para vida; autoconfiança para derrota. Cena três: desastre social para triunfo social. Mas as três cenas viram uma sequência de outro valor maior, que subordina e sobrepuja os outros, e esse é O TRABALHO. No começo da sequência ela está SEM TRABALHO. A terceira cena vira o Clímax da Sequência, porque aqui sucesso social faz com que ela conquiste O TRABALHO.

[2] Chutzpah: termo ídiche que significa audácia, desafio, atitude. (N. do T.)

Do seu ponto de vista, O TRABALHO é um valor de tamanha magnitude que arrisca sua vida por ele.

É útil intitular cada sequência para que fique claro para você por que ela está no filme. O propósito para a estória dessa sequência de "conseguir o trabalho" é levá-la do SEM TRABALHO ao TRABALHO. Isso poderia ser alcançado com uma única cena com uma entrevista de emprego. Mas para dizer mais do que "ela é qualificada", podemos criar uma sequência completa na qual ela não apenas consegue o trabalho, mas seu caráter interno e o relacionamento com sua mãe são dramatizados, com um panorama de Nova Iorque e da corporação.

Ato

Cenas se transformam de uma maneira *menor*, porém significante; uma série de cenas constrói uma sequência, que se transforma em um grau *moderado*, portanto mais impactante; uma série de sequências constrói a próxima estrutura, o Ato, um movimento que transforma a carga de valores da condição de vida do personagem em um grau *maior*. A diferença entre uma cena básica, uma contendo o clímax da sequência e outra contendo o clímax de um ato, é o grau de mudança ou, mais precisamente, o grau de impacto que essa mudança tem, para pior ou para melhor, no personagem – na sua vida interior, nos relacionamentos pessoais, no destino do mundo, ou numa combinação de tudo isso.

Um ATO é uma série de sequências que culminam em uma cena climática, causando uma grande reversão de valores, mais poderosa em seu impacto do que em qualquer cena ou sequência anterior.

Estória

Uma série de atos constrói a maior de todas as estruturas: a *Estória*. Uma estória é simplesmente um evento chefe. Quando você olha para a carga de valores da situação da vida do personagem no começo da estória, e depois compara com a carga de valores do final da estória, deverá ver o *arco do filme*, o grande fluxo de mudança que leva a vida de uma condição na abertura a uma condição modificada no final. Essa condição final, essa última mudança, deve ser *absoluta* e *irreversível*.

Uma mudança causada por uma cena pode ser revertida: os amantes no esboço anterior podem voltar a viver juntos; pessoas se apaixonam, perdem a paixão e voltam a se apaixonar pela mesma pessoa todos os dias. Uma sequência pode

ser revertida: a executiva do Meio-Oeste pode ser contratada e descobrir que trabalha para um chefe que odeia, e que deseja voltar para Terre Haute. O clímax de um ato pode ser revertido: um personagem pode morrer, como no clímax do Segundo Ato de E.T. – O EXTRATERRESTRE, e em seguida ressuscitar. Por que não? Em um hospital moderno, ressuscitar os mortos é trivial. Então, em cenas, sequências e atos, o escritor cria mudanças respectivamente menores, moderadas e maiores, mas concebivelmente cada uma dessas mudanças pode ser revertida. Esse não é, porém, o caso do clímax do último ato.

CLÍMAX DA ESTÓRIA: estória é uma série de atos construídos em função do último clímax de ato ou clímax da estória, que carrega consigo uma mudança absoluta e irreversível.

Se você fizer com que o menor elemento faça seu trabalho, o propósito de contar uma estória será cumprido. Faça com que cada frase de diálogo ou linha de descrição mude o comportamento e a ação ou estabeleça condições para a mudança. Faça seus Beats construírem cenas, cenas construírem sequências, sequências construírem atos e atos conduzirem a estória até seu Clímax.

As cenas que levam a vida da protagonista de Terre Haute da dúvida à autoconfiança, do perigo à sobrevivência, do desastre social ao sucesso, combinam-se em uma sequência que a leva de SEM TRABALHO ao TRABALHO. Para formar o arco da narrativa até o Clímax da Estória, talvez essa sequência de abertura estabeleça uma série de sequências que a levem de SEM TRABALHO a PRESIDENTE DA CORPORAÇÃO, no clímax do Primeiro Ato. Esse clímax do Primeiro Ato estabelece um Segundo Ato, em que guerras corporativas destrutivas levam seus amigos e associados à traição contra ela. No clímax do Segundo Ato, é demitida pelo conselho de diretores e *vai para a rua*. Essa enorme reversão faz com que vá para uma corporação rival na qual, armada com segredos empresariais, juntados aos poucos enquanto era presidente, ela rapidamente alcança o topo para que possa, então, ter o prazer de *destruir seus antigos patrões*. O arco desses atos leva-a da jovem profissional *trabalhadora, otimista e honesta* do início filme à veterana de guerras corporativas *corrupta, cínica e cruel* do final filme – mudança absoluta, irreversível.

O TRIÂNGULO DA ESTÓRIA

Em alguns círculos literários, "trama" virou um palavrão, imbuído de uma conotação de comercialismo mercenário. A perda é nossa, pois trama é um termo preciso

para o padrão de eventos internamente consistentes e interrelacionados que se move ao longo do tempo para moldar e desenhar a estória. Mesmo que nenhum bom filme tenha sido feito sem algum lampejo de inspiração fortuita, um roteiro não é um acidente. Material que vem do nada não pode continuar desligado da estória. O roteirista redesenha a inspiração, fazendo parecer que uma espontaneidade instintiva tenha criado o filme, mas ainda assim sabendo quanto esforço e artificialidade foram gastos ao fazer o trabalho parecer natural e sem esforços.

Criar uma TRAMA significa navegar por terrenos perigosos da estória e, quando confrontado por uma dúzia de possibilidades, escolher o caminho certo. Trama é a escolha de eventos do escritor e sua colocação no tempo.

De novo, o que incluir? O que excluir? Colocar antes e depois do quê? Escolhas de eventos precisam ser feitas; o escritor escolhe ou bem ou mal; o resultado é a trama.

Quando A FORÇA DO CARINHO estreou, alguns críticos descreveram o filme como "sem trama", e o elogiaram por isso. A FORÇA DO CARINHO não apenas tem trama, como tem uma trama excelente, feita em um dos terrenos de filme mais difíceis de todos: uma estória em que o arco do filme está dentro da mente do protagonista. Nesse tipo de filme, o protagonista experimenta uma revolução profunda e irreversível em sua atitude perante a vida e/ou perante a si próprio.

Para romancistas, estórias desse tipo são fáceis e comuns. Tanto na primeira quanto na terceira pessoa, o romancista pode invadir diretamente o pensamento e o sentimento, para dramatizar sua narrativa inteiramente na vida interna do protagonista. Para roteiristas, essas estórias são de longe as mais frágeis e difíceis. Não podemos colocar a lente da câmera dentro da cabeça do ator e captar seus pensamentos, apesar de existir quem o tente. De alguma maneira, devemos fazer com que o público interprete a vida interna a partir do comportamento externo, sem entupir a trilha sonora de narração expositiva ou encher a boca dos personagens de diálogos autoexplicativos. Como disse John Carpenter, "filmes são sobre transformar o mental em físico".

Para começar a grande onda de mudança de seu protagonista, Horton Foote abre A FORÇA DO CARINHO com Sledge se afogando na insignificância de sua vida. Comete suicídio lento com o álcool, pois não acredita em mais nada – nem na família, nem no trabalho, nem no mundo, nem no futuro. Enquanto o filme progride, Foote evita o clichê de encontrar o significado da vida em uma experiência de amor inesquecível, ou em um sucesso brilhante, ou em inspiração religiosa.

Em vez disso, nos mostra um homem costurando uma vida simples, porém significativa a partir de delicados fios de amor, música e espiritualidade. Sledge, enfim, sofre uma transformação silenciosa e encontra uma vida digna de se viver.

Nós podemos apenas imaginar o suor e as dores que Horton Foote investiu ao fazer a trama desse filme inseguro. Um único deslize – uma cena faltando, uma cena supérflua, um erro discreto na ordem dos incidentes – e, como um castelo de cartas, a firme jornada interior de Mac Sledge desmoronaria, viraria um mero retrato. Trama, portanto, não significa reviravoltas inacreditáveis ou suspense em alta tensão e surpresas chocantes. Significa, sim, a seleção necessária de eventos e sua padronização ao longo do tempo. Nesse sentido de composição ou design, toda estória tem uma trama.

Arquitrama, Minitrama, Antitrama

Apesar das variações do design de eventos serem inumeráveis, elas têm limites. Os cantos mais distantes da arte criaram um triângulo de possibilidades formais que mapeiam o universo das estórias. Dentro deste triângulo está a totalidade das cosmologias dos escritores, todas as suas numerosas visões da realidade e da vida inserida nela. Para saber o seu lugar nesse universo, estude as coordenadas do mapa, compare-as ao trabalho que faz e deixe que elas o guiem ao ponto em comum que você divide com outros roteiristas de visão semelhante.

No topo do triângulo da estória estão os princípios que constituem o *Design Clássico*. Esses princípios são "clássicos" no sentido mais verdadeiro: eterno e transcultural, fundamental para toda sociedade terrestre, civilizada e primitiva, vindo de milênios de narração oral nas sombras do tempo. Quando o épico *Gilgamesh* foi talhado em escrita cuneiforme em doze tábuas de argila 4000 anos atrás, convertendo a estória para a palavra escrita, os princípios do Design Clássico já estavam completa e belamente em seu lugar.

DESIGN CLÁSSICO é uma estória construída ao redor de um protagonista ativo, que luta contra forças do antagonismo fundamentalmente externas para perseguir seu desejo, em tempo contínuo, dentro de uma realidade ficcional consistente e causalmente conectada, levando-o a um final fechado com mudanças absolutas e irreversíveis.

Essa coleção de princípios eternos é o que eu chamo de Arquitrama: arqui no sentido de "eminente sobre os outros de mesmo tipo".

A Arquitrama, porém, não é o limite dos modelos de estória. No canto esquerdo, coloco todos os exemplos de minimalismo. Como a palavra sugere, minimalismo significa que o escritor começa com os mesmos elementos do Design Clássico, mas em seguida os reduz – encolhendo ou comprimindo, adaptando ou mutilando os aspectos proeminentes da Arquitrama. Eu chamo esse agrupamento de variações minimalistas de *Minitrama*. Minitrama não significa *sem trama*, pois a estória precisa ser tão bem executada quanto na Arquitrama. Na verdade, o minimalismo procura a simplicidade e a economia enquanto absorve o suficiente do clássico, de maneira que o filme ainda assim satisfaça ao público e faça-o sair do cinema pensando "que estória boa!"

No canto direito está a *Antitrama*, a contrapartida do cinema para o antirromance ou Novo Romance e o Teatro do Absurdo. Esse agrupamento de variações de antiestrutura não reduz o Clássico, mas reverte-o, contradizendo as formas tradicionais para explorar, talvez ridicularizar, a ideia dos princípios formais. O criador de Antitramas raramente quer suavizar sua visão, ou mostrar uma austeridade quieta; geralmente, para deixar claras suas ambições "revolucionárias", o filme tende para a extravagância e o exagero autoconsciente.

A Arquitrama é a carne, batata, macarrão, arroz e cuscuz do mundo do cinema. Nos últimos cem anos, ela guiou a maioria dos filmes que tiveram público internacional. Se pensarmos ao longo das décadas – O GRANDE ROUBO DE TREM (EUA/1904, OS ÚLTIMOS DIAS DE POMPEIA (Itália/1913), O GABINETE DO DR. CALIGARI (Alemanha/1920), OURO E MALDIÇÃO (EUA/1924), O ENCOURAÇADO POTEMKIM (Rússia/1925), M – O VAMPIRO DE DUSSELDORF (Alemanha/1931), O PICOLINO (EUA/1935), A GRANDE ILUSÃO (França/1937), LEVADA DA BRECA (EUA/1938), CIDADÃO KANE (EUA/1941), DESENCANTO (UK/1945), OS SETE SAMURAIS (Japão/1954), MARTY (EUA/1955), O SÉTIMO SELO (Suécia/1957), DESAFIO À CORRUPÇÃO (EUA/1961), 2001 – UMA ODISSEIA NO ESPAÇO (EUA/1968), O PODEROSO CHEFÃO – PARTE 2 (EUA/1974), DONA FLOR E SEUS DOIS MARIDOS (Brasil/1978), UM PEIXE CHAMADO WANDA (UK/1988), QUERO SER GRANDE (EUA/1988), AMOR E SEDUÇÃO (China/1990), THELMA E LOUISE (EUA/1991), QUATRO CASAMENTOS E UM FUNERAL (UK/1994), SHINE – BRILHANTE (Austrália/1994) – veremos a variedade estonteante de filmes abrangidos pela Arquitrama.

A Minitrama, apesar de menos variada, é igualmente internacional: NANOOK, O ESQUIMÓ (EUA/1922), A PAIXÃO DE JOANA D'ARC (França/1928), ZERO DE COMPORTAMENTO (França/1933), PAISÁ (Itália/1946), MORANGOS SILVESTRES (Suécia/1957), A SALA DE MÚSICA (Índia/1964), DESERTO ROSSO – O DILEMA DE UMA VIDA (Itália/1964), CADA UM VIVE COMO QUER (EUA/1970), O JOELHO DE CLAIRE (França/1970), O IMPÉRIO DOS SENTIDOS (Japão/1976), A FORÇA DO CARINHO (EUA/1983), PARIS, TEXAS (Alemanha/França/1984), O SACRIFÍCIO (Suécia/França/1986), PELLE, O CONQUISTADOR (Dinamarca/1987), LADRÃO DE CRIANÇAS (Itália/1992), NADA É PARA SEMPRE (EUA/1993), TO LIVE (China/1994) e DANÇA COMIGO (Japão/1997). Minitrama abrange também documentários narrativos como WELFARE (EUA/1975).

Exemplos de Antitrama são menos comuns, e são predominantemente europeus e do pós-Segunda Guerra Mundial: UM CÃO ANDALUZ (França/1928), O SANGUE DE UM POETA (França/1932), MESHES OF THE AFTERNOON (USA/1943), THE RUNNING, JUMPING AND STANDING FILM (UK/1959), ANO PASSADO EM MARIENBAD (França/1960), 8 ½ (Itália/1963), PERSONA – QUANDO DUAS MULHERES PECAM (Suécia/1966), WEEKEND À FRANCESA (França/1967), DEATH BY HANGING (Japão/1968), OS PALHAÇOS (Itália/1970), MONTY PYTHON EM BUSCA DO CÁLICE SAGRADO (UK/1975), ESSE OBSCURO OBJETO DE DESEJO (França/Espanha/1977), BAD TIMING (UK/1980), ESTRANHOS NO PARAÍSO (EUA/1984), DEPOIS DE HORAS (EUA/1985), ZOO – UM Z E DOIS ZEROS (UK/Holanda/1985), QUANTO MAIS IDIOTA MELHOR (EUA/1993), AMORES EXPRESSOS (Hong Kong/1994), ES-

TRADA PERDIDA (EUA/1997). A Antitrama inclui também documentários em forma de colagem como NOITE E NEBLINA (França/1955), de Alan Resnais, e KOYAANISQATSI – UMA VIDA FORA DE EQUILÍBRIO (EUA/1983).

DIFERENÇAS FORMAIS DENTRO DO TRIÂNGULO DA ESTÓRIA

Final Aberto contra Final Fechado

A Arquitrama nos dá um final fechado – todas as questões levantadas pela estória são respondidas; todas as emoções evocadas são satisfeitas. O público deixa o cinema após uma experiência fechada – nenhuma dúvida, nada insaciado.

A Minitrama, por outro lado, frequentemente deixa o final de certa forma aberto. A maioria das questões levantadas pela narração é respondida, mas uma ou duas questões não respondidas deixam rastros após o filme, passando ao público a tarefa de respondê-las depois. A maioria das emoções evocadas pelo filme é satisfeita, mas um resíduo emocional pode ser deixado para o público se satisfazer por si próprio. Apesar de a Minitrama poder terminar em um ponto de interrogação de pensamento e sentimento, "aberto" não quer dizer que o filme pare na metade, deixando tudo indefinido. A questão deve ser respondível, a emoção resolúvel. Todos os acontecimentos devem levar-nos a um número claro e limitado de alternativas que façam com que haja um grau de fechamento possível.

Um Clímax da Estória com mudanças absolutas e irreversíveis que responda a todas as questões levantadas pela narrativa e satisfaça todas as emoções do público é um FINAL FECHADO.

Um Clímax da Estória que deixe uma ou duas questões não respondidas e alguma emoção não satisfeita é um FINAL ABERTO.

No clímax de PARIS, TEXAS pai e filho são reconciliados; o futuro se estabelece e nossa esperança pela felicidade de ambos é satisfeita. Mas os relacionamentos marido/mulher e filho/mãe não são resolvidos. As questões "essa família terá futuro junta? Se sim, que tipo de futuro será este?" continuam abertas. As respostas serão encontradas na privacidade dos pensamentos pós-filme: se você quer que essa família termine unida, mas seu coração diz que não vão conseguir, esse é um filme triste. Se consegue se convencer de que viverão felizes para sempre, você sai do cinema feliz. O contador de estórias minimalista deixa deliberadamente esse último pedaço crítico do trabalho para o público.

Conflito Externo contra Conflito Interno

A Arquitrama coloca ênfase no conflito externo. Apesar de os personagens frequentemente lidarem com seus fortes conflitos internos, a ênfase recai sobre sua luta nos relacionamentos pessoais, instituições sociais e as forças do mundo físico. Na Minitrama, ao contrário, o protagonista pode lidar com fortes conflitos externos com a família, a sociedade e o ambiente, mas a ênfase recai sobre suas batalhas com seus próprios pensamentos e sentimentos, consciente ou inconscientemente.

Compare as jornadas dos protagonistas de MAD MAX II – A CAÇADA CONTINUA e O TURISTA ACIDENTAL. Na primeira, o Mad Max de Mel Gibson passa por uma transformação interna de solitário autossuficiente para um herói que se autossacrifica, mas a ênfase da estória recai sobre a sobrevivência do clã. Na segunda, a vida do escritor de guias de viagem interpretado por William Hurt muda quando ele se casa novamente e se transforma no pai muito requisitado de um garoto solitário, mas a ênfase recai sobre a ressurreição espiritual da alma desse homem. Sua transformação de um homem que sofre uma paralisia de emoções para um homem livre para amar e sentir é o arco de mudança dominante do filme.

Protagonista único contra protagonistas múltiplos

A estória classicamente contada, geralmente coloca um único protagonista – homem, mulher ou criança – no coração da narrativa. Uma estória maior domina o tempo de duração do filme e seu protagonista tem o papel de grande estrela. Porém, se um escritor divide o filme em várias estórias relativamente pequenas, com o tamanho de uma subtrama, cada uma com um protagonista diferente, o resultado minimiza a dinâmica de montanha-russa da Arquitrama e cria uma variação da Minitrama, a Multitrama, que cresceu em popularidade desde os anos 1980.

Em O FUGITIVO, uma típica Arquitrama, a câmera nunca perde o protagonista Harrison Ford de vista: nem lança um olhar rápido para o lado, nem ao menos insinua uma subtrama. PARENTHOOD – O TIRO QUE NÃO SAIU PELA CULATRA, por outro lado, é uma rede suave de nada mais, nada menos que seis estórias entrelaçadas, com seis protagonistas. Como na Arquitrama, os conflitos desses personagens são predominantemente externos; nenhum deles passa pelo sofrimento profundo e pela mudança interior vista em O TURISTA ACIDENTAL. Mas como essas batalhas familiares jogam nossos sentimentos em várias direções diferentes e como cada estória recebe breves quinze, vinte minutos da duração do filme, seu design múltiplo suaviza a narração.

A Multitrama vem desde INTOLERÂNCIA (EUA/1916), GRANDE HOTEL (EUA/1932), ATRAVÉS DE UM ESPELHO (Suécia/1961) e A NAU DOS INSENSATOS (EUA/1965) até seu uso comum hoje em dia – SHORT CUTS – CENAS DA VIDA, PULP FICTION – TEMPO DE VIOLÊNCIA, FAÇA A COISA CERTA e COMER BEBER VIVER.

Protagonista ativo contra protagonista passivo

O protagonista único de uma Arquitrama tende a ser ativo e dinâmico, perseguindo o desejo voluntariosamente através de conflitos e mudanças que crescem ao longo do tempo. Já o protagonista de uma Minitrama, apesar de não ser totalmente inerte, é relativamente passivo e reativo. Geralmente essa passividade é compensada pela poderosa luta interna do protagonista, como em O TURISTA ACIDENTAL, ou pelos eventos dramáticos que o cercam, como na Multitrama de PELLE, O CONQUISTADOR.

Um PROTAGONISTA ATIVO, na busca do desejo, age em conflito direto com as pessoas e com o mundo que o cerca.

Um PROTAGONISTA PASSIVO é externamente passivo enquanto busca o desejo internamente, em conflitos com aspectos de sua própria natureza.

O personagem título de PELLE, O CONQUISTADOR é um adolescente, sob o controle do mundo adulto e, portanto, tem pouca escolha além de ser reativo. O roteirista Bille August, porém, toma vantagem da alienação de Pelle para fazê-lo o observador passivo das estórias trágicas ao seu entorno: amantes ilícitos cometem infanticídio, uma mulher castra seu marido por adultério, o líder de uma revolta de trabalhadores tem seu crânio esmagado por uma pedra e fica com retardo mental. Como August narra a estória do ponto de vista da criança, esses eventos violentos são mantidos fora da tela ou a certa distância, portanto raramente vemos a causa, apenas o efeito. Esse design suaviza ou minimiza o que poderia ser melodramático, ou até desagradável.

Tempo linear contra tempo não linear

Uma Arquitrama começa em certo ponto no tempo, move-se elipticamente através

de um tempo mais ou menos contínuo e termina um pouco depois. Se flashbacks são usados, eles são colocados de uma maneira que o público possa compreender os eventos da estória em uma ordem temporal. Uma Antitrama, por outro lado, é frequentemente disjuntiva, embaralhando ou fragmentando o tempo para deixar difícil, se não impossível, descobrir o que aconteceu em uma sequência linear. Godard uma vez disse que, segundo sua estética, um filme tem de ter começo, meio e fim... mas não necessariamente nessa ordem.

Uma estória com ou sem flashbacks e arranjada em uma ordem temporal de eventos que o público pode seguir é contada em TEMPO LINEAR.

Uma estória que salta aleatoriamente através do tempo, ou que obscureça tanto a continuidade temporal que o público não consiga entender a ordem dos acontecimentos, é contada em TEMPO NÃO LINEAR.

Na Antitrama competentemente intitulada BAD TIMING[3] um psicanalista (Art Garfunkel) encontra uma mulher (Theresa Russell) enquanto passa as férias na Áustria. O primeiro terço do filme contém cenas que parecem vir do início do caso, mas, entre elas, flashforwards nos levam para o meio e o final do relacionamento. O terço central apresenta cenas espalhadas do meio do relacionamento, mas entremeadas de flashbacks do início e flashforwards do final. O último terço é dominado por cenas do fim do relacionamento, mas com flashbacks do meio e do início. O filme termina em um ato de necrofilia.

BAD TIMING é uma reconstrução contemporânea da antiga ideia de "personagem como destino" – a noção de que seu destino equivale a quem você é, que as consequências finais de sua vida serão determinadas pela natureza única de seu caráter e por nada mais – e não a família, a sociedade, o ambiente ou a sorte. Por agitar o tempo como uma caixa de suco, a antiestrutura de BAD TIMING desconecta os personagens do mundo que os cerca. Que diferença faz se eles foram para Salzburgo em um fim de semana ou para Viena no próximo; se eles almoçaram aqui ou jantaram lá; se eles discutiram sobre isso e aquilo ou não? O que importa é a alquimia venenosa de suas personalidades. No momento em que esse casal se encontrou pela primeira vez, eles embarcam em um trem-bala para sua sina grotesca.

[3] Bad Timing: do inglês, significa noção ruim da utilização do tempo. Ele faz um trocadilho com o título do filme, uma vez que sua estrutura utiliza o tempo fragmentado. (N. do T.)

Causalidade contra coincidência

A Arquitrama salienta como as coisas acontecem no mundo, como uma causa cria um efeito, como esse efeito se transforma em uma causa que engatilha ainda outro efeito. O design clássico da estória demonstra a vasta interconectividade da vida, do óbvio ao impenetrável, do íntimo ao épico, da identidade individual à infosfera internacional. Ele desnuda a rede de causalidades em cadeia que, quando compreendida, dá um sentido à vida. A Antitrama, por outro lado, frequentemente substitui a causalidade pela coincidência, colocando ênfase na colisão aleatória das coisas do universo, o que quebra as cadeias de causalidade e leva à fragmentação, à falta de sentido e ao absurdo.

> **CAUSALIDADE conduz uma estória que as ações causam efeitos que, por sua vez, se transformam em causas de outros efeitos, e assim interligando os vários níveis de conflito em uma reação em cadeia de episódios até o Clímax da Estória, expressando a interconectividade da realidade.**

> **COINCIDÊNCIA conduz um mundo ficcional onde ações não motivadas engatilham eventos que não causam mais efeitos, portanto, fragmentando a estória em episódios divergentes, e leva a um final aberto, expressando a desconexão da existência.**

Em DEPOIS DE HORAS um jovem (Griffin Dunne) marca um encontro com a mulher que conheceu por acaso em um café em Manhattan. No caminho para seu apartamento no Soho, os últimos vinte dólares do garoto voam pela janela do táxi. Ele então encontra seu dinheiro pregado em uma estátua inacabada em seu loft. Sua paquera comete, de repente, um suicídio bem planejado. Preso no Soho sem dinheiro para o metrô, ele é confundido com um ladrão e perseguido por uma gangue de vigilantes. Personagens lunáticos e uma privada transbordando bloqueiam sua fuga, até que se esconde dentro de uma estátua, roubada por ladrões de verdade, e finalmente cai do caminhão em fuga, se espatifa na frente do edifício onde trabalha, na hora exata de bater o ponto. Ele é uma bola de sinuca na mesa de Deus, aleatoriamente batendo nos cantos até cair em uma caçapa.

Realidades consistentes contra realidades inconsistentes

Estórias são metáforas para a vida. Elas nos levam além do factual, ao essencial.

Portanto, é um erro aplicar uma escala de um para um entre a realidade e a estória. Os mundos que criamos obedecem a suas próprias regras internas de causalidade. Uma Arquitrama desdobra-se em uma realidade consistente... mas realidade, nesse caso, não quer dizer fato. Até a Minitrama mais naturalista, "a vida como é vivida", é uma existência abstrata e rarefeita. Cada realidade ficcional estabelece de forma única como os eventos acontecem em seu interior. Em uma Arquitrama essas regras não podem ser quebradas – até mesmo quando são bizarras.

> **REALIDADES CONSISTENTES são ambientes ficcionais que estabelecem modos de interação entre os personagens e seu mundo, mantidos consistentemente ao longo da narrativa para explicitar seu significado.**

Virtualmente, todos os trabalhos do gênero *Fantasia*, por exemplo, são Arquitramas nas quais regras de "realidade" caprichosas são obedecidas rigorosamente. Suponha que em UMA CILADA PARA ROGER RABBIT um personagem humano perseguisse Roger, um personagem de desenho, em direção a uma porta trancada. De repente, Roger se torna bidimensional, desliza sob o vão da porta e escapa. O humano dá de cara com a porta. Certo. Mas agora isso se transforma em uma regra da estória: nenhum humano pode capturar Roger, pois ele pode tornar-se bidimensional e escapar. Se o escritor deseja que Roger seja capturado em uma cena futura, ele terá de inventar um agente não humano, ou voltar atrás e reescrever a perseguição anterior. Quando as regras de causalidade da estória são criadas, o roteirista de uma Arquitrama deve trabalhar dentro da disciplina que criou. Realidade consistente, portanto, significa um mundo internamente consistente, verdadeiro consigo mesmo.

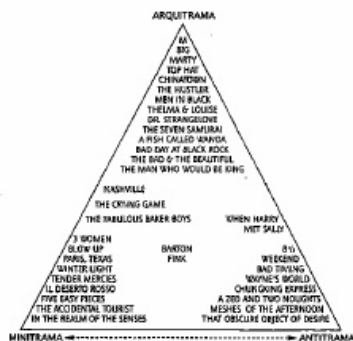
> **REALIDADES INCONSISTENTES são ambientes que misturam modos de interação de uma maneira que os episódios da estória pulem inconsistentemente de uma "realidade" para a outra, criando um senso de absurdo.**

Em uma Antitrama, porém, a única regra é quebrar as regras: em WEEKEND À FRANCESA, de Jean-Luc Godard, um casal parisiense decide matar uma tia idosa pelo dinheiro do seguro. No caminho para a casa de campo da tia, um acidente, mais alucinatório do que real, destrói o carro esportivo vermelho. Mais tarde, enquanto o casal se arrasta por uma adorável viela sombreada, Emily Brontë aparece de repente, arrancada da Inglaterra do século XIX e jogada em solo francês do século XX, lendo seu romance *O Morro dos Ventos Uivantes*. Os

parisienses odeiam Emily à primeira vista, com um isqueiro Zippo colocam fogo em sua saia de crinolina, queimam-na até que fique torrada... e vão embora.

Um tapa na cara da literatura clássica? Talvez, mas isso não acontece novamente. Esse não é um filme sobre viagens no tempo. Ninguém mais do passado ou do futuro aparece, apenas Emily, apenas uma vez. Uma regra feita para ser quebrada.

O desejo de deixar a Arquitrama de ponta-cabeça começou no início do século XX. Escritores como August Strindberg, Ernst Toller, Virginia Woolf, James Joyce, Samuel Beckett e William S. Burroughs sentiram a necessidade de cortar os laços com a realidade externa, e, com isso, entre o artista e a maior parte do público. Expressionismo, Dadaísmo, Surrealismo, Fluxo de Consciência, Teatro do Absurdo. Antirromance, e Antiestrutura Cinematográfica podem diferir quanto à técnica, mas dividem o mesmo resultado: uma retirada para o mundo privado do artista, onde o público é admitido a critério do dono. Nesses mundos, não apenas os eventos são atemporais, coincidentes, fragmentados e caóticos, como os personagens não vivem segundo uma psicologia reconhecível. Nem sãos ou insanos, são deliberadamente inconsistentes ou evidentemente simbólicas.

Filmes desse tipo não são metáforas para a "vida como é vivida", mas sim para a "vida como é pensada". Não refletem a realidade, mas o solipsismo do cineasta, e, dessa maneira, estendem os limites do design da estória em direção a estruturas didáticas e idealizadas. Porém, a realidade inconsistente de uma Antitra-

* Para o título dos filmes em português consulte a filmografia ao final do livro.

ma como WEEKEND À FRANCESA mantém uma unidade de estilo. Quando benfeita, é possível senti-la como a expressão do estado mental subjetivo do cineasta. Essa sensação de percepção única, não importa quão incoerente, sustenta a qualidade do trabalho para o público que deseja se aventurar em suas distorções.

As sete contradições e contrastes formais listados acima não são absolutos ou restritivos. Existem graus e tonalidades ilimitadas de abertura/fechamento, passividade/atividade, realidade consistente/inconsistente e assim por diante. Todas as possibilidades da narrativa estão distribuídas dentro do triângulo do design da estória, mas pouquíssimos filmes são tão puros em sua forma a ponto de se localizar nos vértices. Cada lado do triângulo é um espectro de escolhas estruturais, e os roteiristas deslizam suas estórias na área do triângulo, misturando ou emprestando elementos de cada extremo.

SUSIE E OS BAKER BOYS e TRAÍDOS PELO DESEJO ficam no meio do caminho entre a Arquitrama e a Minitrama. Ambas contam a estória de um protagonista passivo e isolado; ambas deixam seu final aberto, pois as questões levantadas na estória de amor da subtrama não são respondidas. Nenhuma das duas conta com o design clássico de CHINATOWN ou OS SETE SAMURAIS, nem com o minimalismo de CADA UM VIVE COMO QUER ou O CHEIRO DO PAPAIA VERDE.

Filmes com Multitramas não são nem clássicos, nem mínimos. Os trabalhos de Robert Altman, um mestre desse formato, abrangem um espectro de possibilidades. Uma Multitrama pode ser "forte", tendendo para a Arquitrama, quando as viradas da estória têm fortes consequências externas (NASHVILLE), ou "suaves", inclinando-se para a Minitrama, quando as linhas do enredo desaceleram seu passo e a ação se torna interna (TRÊS MULHERES).

Um filme pode ser quase uma Antitrama. Quando, por exemplo, Nora Ephron e Rob Reiner inseriram cenas de um *Mocumentário** em HARRY E SALLY – FEITOS UM PARA O OUTRO, a "realidade" total do filme foi questionada. As entrevistas em estilo de documentário, com casais mais velhos relembrando como se conheceram, são de fato cenas soberbamente escritas com atores trabalhando em um estilo documental. Essas realidades falsas inseridas em uma estória de amor convencional empurraram o filme em direção a uma realidade inconsistente de antiestrutura e sátira autorreflexiva.

Um filme como BARTON FINK – DELÍRIOS DE HOLLYWOOD, situa-se exatamente no centro, utilizando elementos de cada um dos três extremos. Ele começa com um jovem dramaturgo nova-iorquino (protagonista único) tentando deixar sua marca em Hollywood (conflito ativo com forças externas) – *Arquitrama*.

* Mocumentário: do inglês, mockumentary. Junção das palavras "mock" (zombar, tirar sarro) e "documentary" (documentário). (N. do T.)

Mas Fink (John Turturro) fica cada vez mais recluso e sofre um severo bloqueio de inspiração (conflito interno) – Minitrama. Quando isso progride para a alucinação, ficamos cada vez mais incertos sobre o que é real e o que é fantasia (realidades inconsistentes), até o ponto em que nada é confiável (ruptura na ordem causal e temporal) – Antitrama. O final é razoavelmente aberto, com Fink olhando para o mar, mas é quase certo que ele nunca mais escreverá naquela cidade.

Mudança contra estática

Acima da linha entre a Minitrama e a Antitrama estão estórias nas quais a vida muda claramente. Nos limites da Minitrama, porém, a mudança pode ser virtualmente invisível, pois ocorre nos níveis mais profundos de conflito interno: OS MARIDOS. Mudanças no limite da Antitrama podem explodir em uma piada cósmica: MONTY PYTHON EM BUSCA DO CÁLICE SAGRADO. Mas em ambos os casos, o arco da estória e a vida mudam para melhor ou para pior.

Abaixo dessa linha, as estórias mantêm-se estáticas, sem um arco. As cargas de valores da condição de vida do personagem no final do filme são virtualmente idênticas às do início. A estória dissolve-se em retratos, ou num retrato da verossimilhança ou num do absurdo. Chamo esses filmes de *Não Tramas*. Apesar de nos

informarem, nos tocarem e terem sua própria retórica ou estrutura formal, eles não contam uma estória. Portanto, eles ficam fora do triângulo da estória, num reino que inclui tudo o que pode ser vagamente descrito como "narrativa".

Em trabalhos do tipo "porção de vida" como UMBERTO D, FACES e NAKED, descobrimos protagonistas solitários em vidas solitárias. Eles são postos à prova por mais sofrimento ainda, mas ao final do filme parecem resignados à dor da vida, talvez preparados para ainda mais. Em SHORT CUTS – CENAS DA VIDA, vidas de indivíduos são alteradas nas várias linhas da estória, mas uma indisposição desalmada descolore o filme e permeia tudo, até que assassinatos e suicídios pareçam uma parte natural da paisagem. Apesar de nada mudar no universo de uma Não Trama, ganhamos com ela um panorama sóbrio e, esperançosamente, algo muda dentro de nós.

Não Tramas antiestruturadas também traçam um padrão circular, mas usam do absurdo e da sátira, em um estilo supra-antinaturalista. MASCULINO FEMININO (França/1966), O DISCRETO CHARME DA BURGUESIA (França/1972) e O FANTASMA DA LIBERDADE (França/1974) juntam cenas que ridicularizam os trejeitos da burguesia, tanto sexuais como políticos, mas os tolos cegos das cenas finais estão tão tolos e tão cegos quanto no início.

A POLÍTICA DO DESIGN DA ESTÓRIA

Em um mundo ideal arte e política jamais se tocariam. Na realidade elas não conseguem soltar-se uma da outra. Como em tudo, a política invade o triângulo da estória: a política do gosto, a política dos festivais e premiações e, o mais importante, a política do artístico contra o sucesso comercial. E, como em tudo que é político, a distorção da verdade é maior em seus extremos. Todos nós temos um endereço natural em algum lugar do triângulo da estória. O perigo é que, por razões mais ideológicas do que pessoais, você pode sentir-se compelido a deixar sua casa e trabalhar em um lugar distinto, caindo na armadilha de ter que desenhar estórias que seu coração não acredita. Mas se você observar de forma honesta as polêmicas frequentemente especiosas do cinema, não se perderá.

Durante anos o principal debate político no cinema foi "filmes hollywoodianos" contra "filmes de arte". Apesar de esses termos soarem datados, seus partidários são contemporâneos e muito eloquentes. Tradicionalmente, seus argumentos foram delineados em termos de grande orçamento contra baixo orçamento, efeitos especiais contra composição artística, o sistema de estrelas contra atuação conjunta, financiamento privado contra ajuda governamental, e pistoleiros de aluguel contra *auteurs*. Mas escondido dentro desses debates estão duas visões

de vida diametralmente opostas. A fronteira crucial estende-se ao longo do fundo do triângulo da estória: estática contra mudança, uma contradição filosófica com implicações para o roteirista. Vamos começar definindo os termos.

O conceito de "filme hollywoodiano" não inclui O REVERSO DA FORTUNA, SEM LEI, SEM JUSTIÇA, DRUGSTORE COWBOY, LEMBRANÇAS DE HOLLYWOOD, SALVADOR – O MARTÍRIO DE UM POVO, O PESO DE UM PASSADO, VELUDO AZUL, BOB ROBERTS, JFK – A PERGUNTA QUE NÃO QUER CALAR, LIGAÇÕES PERIGOSAS, O PESCADOR DE ILUSÕES, FAÇA A COISA CERTA ou TODOS DIZEM EU TE AMO. Esses filmes, entre muitos outros, são aclamados sucessos internacionais produzidos por estúdios de Hollywood. O TURISTA ACIDENTAL rendeu mais que 250 milhões de dólares no mundo todo, ultrapassando a maioria dos filmes de *Ação*, mas não se enquadra nessa definição. O significado político de "filme hollywoodiano" é limitado a trinta ou quarenta filmes dominados por efeitos especiais e um número igual de farsas e romances que Hollywood faz a cada ano – muito menos da metade da produção total da cidade.

"Filme de arte", em seu sentido mais amplo, significa não hollywoodiano, mais especificamente filmes estrangeiros, mais especificamente ainda filmes europeus. A cada ano, a Europa Ocidental produz mais de quatrocentos filmes, geralmente mais do que Hollywood. "Filme de arte", porém, não se refere às várias produções europeias que são filmes de ação sanguinários, pornografia extrema ou comédia pastelão. Na linguagem da crítica de café, o termo "filme de arte" (uma frase boba – imagine "romance de arte" ou "teatro de arte") é restrito àqueles pouquíssimos e excelentes filmes, como FESTA DE BABETTE, O CARTEIRO E O POETA ou MANUAL DE INSTRUÇÕES PARA CRIMES BANAIS, que conseguem cruzar o Atlântico.

Esses termos foram cunhados nas guerras da política cultural e apontam para visões da realidade imensamente diferentes, se não contraditórias. Cineastas hollywoodianos tendem a ser extremamente (alguns diriam tolamente) otimistas em relação à capacidade de mudança da vida – especialmente para o melhor. Consequentemente, para expressar essa visão eles confiam na Arquitrama e em uma porcentagem excessivamente alta de finais positivos. Cineastas não hollywoodianos tendem a ser extremamente (alguns diriam "chiquemente[5]") pessimistas em relação à mudança, professando que quanto mais a vida muda, mais ela fica igual, ou, pior, que a mudança traz sofrimento. Consequentemente, para expressar a futilidade, a destruição e a ausência de significado da mudança, tendem a criar retratos em forma de Não Trama ou Minitramas e Antitramas extremas com finais negativos.

[5] Chiquemente: neologismo criado pelo autor: "chicly". (N. do T.)

São tendências, obviamente, com exceções em ambos os lados do Atlântico, mas essa dicotomia é real e mais profunda que os mares que separam o Velho Mundo do Novo. Americanos são fugitivos das prisões de culturas estagnadas e classes rígidas que almejam a mudança. Nós mudamos, e mudamos novamente, tentando descobrir o que funciona, se é que algo funciona. Após tecermos a rede de segurança de trilhões de dólares da Grande Sociedade, estamos rasgando-a. O Velho Mundo, por outro lado, aprendeu ao longo de séculos de experiências difíceis a temer tal mudança, tais transformações sociais inevitavelmente trazem guerra, fome e caos.

O resultado é nossa atitude polarizada para com a estória: o otimismo ingênuo de Hollywood (não ingênuo pela mudança, mas por sua insistência na mudança positiva) contra o pessimismo igualmente ingênuo do *filme de arte* (não ingênuo por sua visão sobre a condição humana, mas por sua insistência em que nunca haverá nada além do negativo e do estático). Muito frequentemente, filmes de Hollywood forçam um final alegre por razões mais comerciais do que sinceras; muito frequentemente, filmes não hollywoodianos se agarram ao lado negro por razões mais modistas do que sinceras. A verdade, como sempre, fica em algum lugar entre os extremos.

O foco do filme de arte no conflito interno alcança o interesse daqueles com uma formação avançada, pois o mundo interior é onde os mais educados passam uma boa parte de seu tempo. Minimalistas, porém, frequentemente superestimam o apetite até das mentes mais introvertidas por uma dieta de nada mais do que conflito interno. Pior, eles também superestimam seu talento para expressar o invisível na tela. Nessa mesma linha, cineastas de ação de Hollywood subestimam o interesse de seu público por personagem, pensamento e sentimento e, pior, superestimam sua habilidade de evitar clichês do gênero de *Ação*.

Como a estória em filmes hollywoodianos é frequentemente forçada e repleta de clichês, diretores precisam compensar com algo a mais para segurar a atenção do público, recorrendo a efeitos de transformação e arrojos cacofônicos: O QUINTO ELEMENTO. Na mesma direção, como a estória é frequentemente rala ou ausente no filme de arte, novamente, os diretores precisam compensar. Nesse caso, com uma de duas possibilidades: estímulo informativo ou sensorial. Ou cenas infladas de diálogos de discussão política, meditação filosófica e descrições autoconscientes das emoções dos personagens; ou fotografia, direção de arte e fundo musical luxuriantes para agradar os sentidos do público: O PACIENTE INGLÊS.

A triste verdade das guerras políticas do cinema contemporâneo é que os excessos de tanto o "filme de arte" quanto o "filme hollywoodiano" são imagens simétricas um do outro: a narrativa é forçada a virar uma superfície ofuscante de

espetáculo e som para distrair o público do vazio e da falsidade da estória... em ambos os casos, o resultado é a chatice.

Por trás da disputa política sobre finanças, distribuição e prêmios está uma grande divisão cultural, refletida nas visões de mundo opostas da Arquitrama, da Minitrama e da Antitrama. De estória em estória, o roteirista pode mudar-se para qualquer lugar no triângulo, mas a maioria de nós sente-se mais em casa em um lugar ou outro. Você deve fazer suas próprias escolhas "políticas" e decidir onde quer residir. Enquanto decide, permita-me oferecer essas ideias para você pensar:

O escritor deve ganhar a vida escrevendo

Escrever enquanto se trabalha quarenta horas por semana é possível. Milhares já o fizeram. Mas com o tempo, vem a exaustão, a concentração vai embora, a criatividade se desintegra e você é tentado a desistir. Antes disso, você precisa descobrir uma maneira de fazer da escrita seu ganha-pão. A sobrevivência de um escritor talentoso no mundo real do cinema, televisão, teatro e literatura começa com o reconhecimento desse fato: quando o design da estória se distancia da Arquitrama para baixo do triângulo, indo até a Minitrama, a Antitrama e a Não Trama, *o público encolhe*.

O atrofiamento não tem nada a ver com a qualidade ou a falta dela. Todos os cantos do triângulo da estória vislumbram obras-primas que o mundo estima, peças de perfeição para nosso mundo imperfeito. Na verdade, o público diminui pela seguinte razão: a maioria dos seres humanos acredita que a vida traz consigo experiências fechadas de mudança absoluta e irreversível; que suas grandes fontes de conflito são externas; que eles são os protagonistas únicos e ativos de sua própria existência; que sua existência opera através de um tempo contínuo dentro de uma realidade consistente, interconectada causalmente; e que dentro dessas realidades eventos ocorrem por razões explicáveis e significativas. Desde que nosso primeiro ancestral olhou fixamente para o fogo que fez e chegou ao pensamento "eu sou", é assim que seres humanos veem o mundo e a si próprios nele. O design clássico é um espelho para a mente humana.

O design clássico é um modelo para a memória e a antecipação. Quando lembramo-nos do passado, juntamos os eventos de forma antiestruturada? Minimalisticamente? Não. Coletamos e moldamos as memórias à moda de uma Arquitrama para reviver o passado vividamente. Quando sonhamos com o futuro, o que nós tememos ou rezamos para acontecer, nossa visão é minimalista? Antiestruturada? Não, moldamos nossas fantasias e esperanças no formato de uma Arquitrama. O design clássico demonstra os padrões temporais, espaciais e causais da percepção humana, fora dos quais a mente humana se rebela.

O design clássico não é uma visão ocidental da vida. Por milhares de anos, no Levante, em Java, no Japão, contadores de estória da Ásia enquadraram seus trabalhos dentro da Arquitrama, com seus contos repletos de aventura e grandes paixões. A leva de filmes asiáticos nos prova que roteiristas orientais são guiados pelos mesmos princípios do design clássico utilizado no Ocidente, enriquecendo suas narrativas com inteligência e ironia únicas. A Arquitrama não é nem antiga nem moderna, nem oriental nem ocidental; ela é humana.

Quando o público sente que uma estória está chegando muito perto de realidades fictícias, ele a acha tediosa e sem sentido, sente-se alienado e vira o rosto. Isso é verdade para pessoas inteligentes e sensíveis de qualquer classe social ou procedência. A vasta maioria da humanidade não consegue endossar as realidades inconsistentes da Antitrama, a passividade internalizada da Minitrama e a estática circulatória da Não Trama como metáforas da vida que vive. Quando a estória chega ao fundo do triângulo, o público encolhe para aqueles intelectuais leais, cinéfilos, que gostam de ter suas realidades torcidas de vez em quando. Esse é um público entusiasmante e desafiador... mas um público muito pequeno.

Se o público diminui, o orçamento deve diminuir. Essa é a lei. Em 1961 Alain Robbe-Grillet escreveu ANO PASSADO EM MARIENBAD e ao longo dos anos setenta e oitenta, escreveu brilhantes quebra-cabeças em forma de Antitrama – filmes mais sobre o ato de escrever do que sobre o ato de viver. Uma vez perguntei a ele como, mesmo com a tendência anticomercial de seus filmes, conseguia filmá-los. Ele disse que nunca gastou mais do que 750 mil dólares para fazer um filme e jamais gastaria. Seu público era fiel, mas escasso. Com um orçamento baixíssimo, seus investidores conseguiriam duplicar seu dinheiro e mantinham-no na cadeira de diretor. Mas com um investimento de dois milhões, eles perderiam dinheiro e ele, sua cadeira. Robbe-Grillet era tanto visionário quanto pragmático.

Se, como Robbe-Grillet, você deseja escrever Minitramas ou Antitramas, encontrar um produtor não hollywoodiano para trabalhar com um orçamento baixo e satisfazer-se com relativamente pouco dinheiro, ótimo. Vá em frente. Mas se você escreve para Hollywood, um roteiro de baixo orçamento não é garantia nenhuma. Os profissionais veteranos que lerão sua obra minimalista ou antiestruturada podem aplaudir seu domínio da imagem, mas não vão se envolver, porque a experiência ensinou-lhes que se a estória é inconsequente, o público também o é.

Até mesmo orçamentos modestos de Hollywood chegam às dezenas de milhões de dólares, e cada filme precisa encontrar um público grande o suficiente para custear o projeto e lucrar mais do que eles ganhariam com o mesmo dinheiro em um investimento tradicional. Por que investidores colocariam seus milhões em uma aposta enorme, quando poderiam jogar esse dinheiro no ramo imobiliário e saber que no final teriam ao menos um edifício, e não algo que será mostrado em

um ou outro festival e depois jogado numa geladeira para ser esquecido? Se um estúdio de Hollywood vai entrar nessa jornada com você, é necessário que escreva um filme que tenha ao menos uma chance de recuperar seu risco enorme. Em outras palavras, um filme inclinado para a Arquitrama.

O roteirista precisa dominar a forma clássica

Por instinto ou estudo, bons escritores reconhecem que minimalismo e antiestrutura não são formas independentes, mas reações ao clássico. A Minitrama e a Antitrama nasceram da Arquitrama – uma encolhe-a, outra a contradiz. A vanguarda existe para opor-se ao popular e comercial, até tornar-se popular e comercial demais, para então atacar a si própria. Se "filmes de arte" sem trama ficassem quentes e estivessem juntando dinheiro a rodo, a vanguarda se revoltaria, denunciaria Hollywood por vender-se ao retratismo e assumiria o clássico para si.

Esses ciclos entre formalidade/liberdade, simetria/assimetria são tão velhos quanto o teatro ateniense. A história da arte é uma história de ressurreições: os ícones do sistema vigente são destruídos por uma vanguarda que, com o tempo, se torna o novo *establishment*, para ser atacado por uma nova vanguarda que usa os modelos de seus avós como arma. Rock'n'roll, cujo nome veio de uma gíria dos negros para o sexo, começou como um movimento de vanguarda contra os sons dos branquelos do pós-guerra. Agora é a definição da aristocracia musical e é até mesmo usado como música de igreja.

A utilização séria dos recursos da Antitrama não só saiu de moda como virou uma piada. Uma veia satírica sempre correu ao longo de trabalhos antiestruturados, de UM CÃO ANDALUZ a WEEKEND À FRANCESA, mas agora, endereçar-se diretamente à câmera, realidades inconsistentes e finais alternativos são matérias-primas de farsas cinematográficas. Piadas em Antitrama, que começaram com A SEDUÇÃO DO MARROCOS, com Bob Hope e Bing Crosby, foram transformadas nos similares de BANZÉ NO OESTE, dos filmes do MONTY PYTHON e de QUANTO MAIS IDOTA MELHOR. Técnicas da estória que um dia se mostraram perigosas e revolucionárias hoje parecem bobas, mas engraçadinhas.

Respeitando esses ciclos, os grandes contadores de estória sempre souberam que, independentemente do passado e da educação, todos, consciente ou instintivamente, entram no ritual da estória com antecipação clássica. Portanto, para escrever Minitramas e Antitramas o roteirista precisa brincar com ou contra essa expectativa. Somente destruindo ou transformando cuidadosa e criativamente a forma clássica, o artista pode levar o público a perceber a vida interna escondida

em uma Minitrama ou a aceitar o absurdo tenso de uma Antitrama. Mas como um escritor criativamente reduz ou inverte o que ele não entende?

Escritores que encontraram sucesso nos cantos do fundo do triângulo da estória sabiam que o ponto inicial da compreensão era no topo e começaram suas carreiras no clássico. Bergman escreveu e dirigiu estórias de amor, dramas sociais e históricos por vinte anos antes de ousar se aventurar no minimalismo de O SILÊNCIO ou na antiestrutura de PERSONA – QUANDO DUAS MULHERES PECAM. Fellini fez OS BOAS-VIDAS e A ESTRADA DA VIDA antes de arriscar a Minitrama de AMARCORD ou a Antitrama de 8 ½. Godard fez ACOSSADO antes de WEEKEND À FRANCESA. Robert Altman aperfeiçoou seu talento para a estória nas séries de TV *Bonanza* e *Alfred Hitchcock Apresenta*. Primeiro, os mestres dominaram a Arquitrama.

Eu simpatizo com o jovem desejo de fazer com que seu primeiro roteiro seja algo na linha de PERSONA – QUANDO DUAS MULHERES PECAM. Mas o sonho de juntar-se à vanguarda deve esperar até que você, como os artistas que lhe antecederam, também consiga dominar o formato clássico. Não engane a si mesmo achando que compreende a Arquitrama por que já viu os filmes. Você vai compreendê-la *quando puder criá-la*. O escritor aperfeiçoa suas habilidades até que o conhecimento vá do lado esquerdo do cérebro para o direito, até que conhecimento intelectual transforme-se em arte viva.

O escritor deve acreditar no que escreve

Stanislavski perguntou a seus atores: vocês estão apaixonados pela arte dentro de vocês ou por vocês dentro da arte? Você também deve examinar seus motivos para desejar escrever como escreve. Por que seus roteiros vão de um lado do triângulo ao outro? Qual é sua visão?

Cada narrativa que você cria diz para o público: "eu acredito que a vida é *assim*". Cada momento deve estar preenchido por sua convicção sincera ou nós sentimos o cheiro da falsidade. Se você escreve com o minimalismo, acredita nos significados dessa forma? A experiência lhe convenceu que a vida traz pouca ou nenhuma mudança? Se sua ambição é o anticlassicismo, você está convencido da aleatoriedade sem sentido da vida? Se sua resposta é um veemente "sim", então escreva sua Minitrama ou Antitrama e faça tudo o que for possível para vê-la pronta.

Para a vasta maioria, porém, a resposta honesta para essas questões é não. Ainda assim, antiestrutura e, particularmente, minimalismo ainda atraem jovens escritores como uma flauta mágica. Por quê? Eu suspeito que, para muitos, não

são os significados intrínsecos dessas formas que atraem seu interesse. É o que essas formas representam extrinsecamente. Não é o que a Antitrama e a Minitrama são, e sim o que elas não são: elas não são Hollywood.

Os jovens são ensinados que Hollywood e a arte são antitéticas. Os novatos, portanto, querendo ser reconhecidos como artistas, caem na armadilha de escrever um roteiro não pelo que ele é, mas pelo que ele não é. Ele evita o fechamento, personagens ativos, cronologia e causalidade para evitar a peçonha do comercialismo. Como resultado, a pretensão envenena seu trabalho.

Uma estória é a incorporação de nossas ideias e paixões na frase de Edmund Husserl, "um objetivo correlativo" para os sentimentos e visões que desejamos instilar no público. Quando você trabalha com um olho em seu roteiro e outro em Hollywood, fazendo escolhas excêntricas para evitar a peçonha do comercialismo, você produz o equivalente literário de um acesso de raiva. Como uma criança que vive sob à sombra de um pai poderoso, você quebra as "regras" de Hollywood porque isso lhe faz sentir-se livre. Mas contradição raivosa ao patriarca não é criatividade; é delinquência pedindo atenção. Diferença pela diferença é uma realização tão vazia quanto seguir servilmente os imperativos comerciais. Escreva apenas o que você acredita.

3

ESTRUTURA E AMBIENTE

A GUERRA AO CLICHÊ

Nossos dias são o tempo mais exigente da história para um escritor. Compare o público de hoje, saturado de estória, com o dos séculos passados. Quantas vezes ao ano um vitoriano educado ia ao teatro? Em uma era de famílias imensas e nenhuma máquina de lavar, quanto tempo eles tinham para a ficção? Em uma semana típica, nossos tataravôs devem ter visto ou lido cinco ou seis horas de estória – o que muitos de nós consumimos por dia. No momento em que os fãs de cinema modernos sentarem para assistir seu trabalho, terão absorvido dezenas de milhares de horas de TV, cinema, prosa e teatro. O que você vai criar que eles jamais tenham visto antes? Onde vai encontrar uma estória verdadeiramente original? Como vai vencer a guerra ao clichê?

O clichê está na raiz da insatisfação do público, e como uma praga espalhada pela ignorância, infecta agora toda a mídia da estória. Muito frequentemente, fechamos os romances e saímos dos cinemas chateados por causa de um final que era óbvio desde o princípio, desapontados porque vimos essas cenas e personagens clichês inúmeras vezes antes. A causa dessa epidemia global é clara e simples; a fonte de todo clichê pode ser ligada a um único problema: *o roteirista não conhece o mundo de sua estória.*

Tais escritores selecionam um ambiente e lançam um roteiro supondo ter pleno conhecimento de seu mundo ficcional, quando não têm. Quando eles procuram o material em sua mente, não aparece nada. Para o que recorrem? Filmes, programas de TV, romances e peças com ambientes similares. Do trabalho de

outros escritores, copiam cenas que já vimos antes, parafraseiam diálogos que ouvimos antes, disfarçam personagens que já encontramos antes, e fingem que eles são seus. Requentam sobras literárias e servem-nos pratos de tédio pois, independente de seu talento, falta-lhes um entendimento profundo do ambiente de sua estória e tudo o que ele contém. Conhecimento e visão do mundo de sua estória são fundamentais para alcançar originalidade e excelência.

Ambiente

> **O AMBIENTE da estória é quadridimensional** – *período, duração, localização e nível de conflito.*

A primeira dimensão de tempo é o Período. A estória ocorre no mundo contemporâneo? Na história? Em um futuro hipotético? Ou ela é uma daquelas raras fantasias, como A REVOLUÇÃO DOS BICHOS ou UMA GRANDE AVENTURA, nas quais a localização no tempo é desconhecida e irrelevante?

> **PERÍODO é o lugar de uma estória no tempo.**

Duração é a segunda dimensão de tempo. Por quanto tempo a estória se estende dentro da vida dos personagens? Décadas? Anos? Meses? Dias? Ou ela é um daqueles trabalhos raros nos quais o tempo da estória iguala o tempo do filme, como MEU JANTAR COM ANDRÉ, um filme de duas horas sobre um jantar de duas horas?

Ou ainda mais raro, ANO PASSADO EM MARIENBAD, um filme que liquidifica o tempo na ausência do tempo? É concebível, através de intercalação, sobreposição, repetição e/ou câmera lenta, que o tempo de filme ultrapasse o tempo da estória. Apesar de nenhum filme completo ter conseguido isso, algumas sequências foram feitas dessa maneira brilhantemente – a mais famosa de todas, a sequência das "escadarias de Odessa" em O ENCOURAÇADO POTEMKIN. O verdadeiro ataque do exército do Tsar nos protestantes de Odessa não levou mais do que dois ou três minutos, o tempo necessário para marchar pelos degraus do topo à parte mais baixa. O terror na tela expande-se por um tempo cinco vezes maior.

> **DURAÇÃO é a extensão de uma estória ao longo do tempo.**

Localização é a dimensão física da estória. Qual é a geografia específica da estória? Em que cidade? Em quais ruas? Em quais edifícios dessas ruas? Em quais

apartamentos dentro desses prédios? Em cima de qual montanha? Por qual deserto? Em uma viagem a qual planeta?

> **LOCALIZAÇÃO é o lugar de uma estória no espaço.**

Nível de conflito é a dimensão humana. Um ambiente inclui não apenas seus domínios físicos e temporais, mas sociais também. Essa dimensão torna-se vertical nesse sentido: em que nível de conflito está sua narrativa? Não importa quão externalizada em instituições ou internalizada em indivíduos, as forças políticas, econômicas, ideológicas, biológicas e psicológicas da sociedade moldam os eventos tanto quanto o período, a paisagem ou os costumes. Portanto, o grupo de personagens, contendo seus vários níveis de conflito, é parte do ambiente da estória.

Sua estória focaliza os conflitos internos, ou mesmo subconscientes de seus personagens? Ou, subindo um nível, os conflitos pessoais? Ou, mais alto e distante, as batalhas contra instituições da sociedade? Ainda mais distante, as lutas contra forças da natureza? Do subconsciente às estrelas, através de todas as experiências multifacetadas da vida, sua estória pode ser ambientada em qualquer um dos níveis ou numa combinação deles.

> **NÍVEL DE CONFLITO é a posição da estória na hierarquia das lutas humanas.**

A relação entre estrutura e ambiente

O ambiente de uma estória define e confina categoricamente suas possibilidades.

Apesar de seu ambiente ser uma ficção, nem tudo que venha à mente pode ocorrer dentro dele. Dentro de qualquer mundo, não importando quão imaginário seja, apenas certos eventos são possíveis ou prováveis.

Se o seu drama é ambientado dentro de condomínios fechados do oeste de Los Angeles, não veremos seus habitantes protestando contra a injustiça social, provocando tumultos em suas ruas arborizadas, mas eles podem ser anfitriões de jantares de arrecadação de fundos, cobrando mil dólares o prato. Se o seu ambiente é um projeto residencial nos guetos do leste de Los Angeles, esses cidadãos não participarão de jantares de gala a mil dólares o prato, mas podem ir para as ruas exigir mudanças.

> **Uma ESTÓRIA deve obedecer a suas próprias leis internas de probabilidade. A escolha de eventos do escritor, portanto, é limitada às probabilidades e possibilidades contidas no mundo que criou.**

Cada mundo ficcional cria uma cosmologia única e faz suas próprias "regras" de como e por que as coisas acontecem dentro dele. Não importa quão realista ou bizarro o ambiente seja, uma vez que seus princípios causais sejam estabelecidos, eles não podem mudar. Na verdade, de todos os gêneros, Fantasia é o mais rígido e estruturalmente convencional. Permitimos ao escritor de Fantasia que dê um salto imenso para longe da realidade, mas exigimos que as possibilidades sejam bem amarradas e as coincidências evitadas – a Arquitrama rígida de O MÁGICO DE OZ, por exemplo. Por outro lado, o realismo seco frequentemente permite certos saltos de lógica. Em OS SUSPEITOS, por exemplo, o roteirista Christopher McQuarrie amarra suas selvagens improbabilidades pela "lei" de livre associação.

Estórias não se materializam do nada, mas crescem a partir de materiais já presentes na história e na experiência humana. Do primeiro quadro da primeira imagem, o público inspeciona seu universo ficcional, separando o possível do impossível, o provável do improvável. Consciente e inconscientemente, ela quer saber suas "leis", para aprender como e por que as coisas acontecem em seu mundo específico. Você cria essas possibilidades e limitações com sua escolha pessoal do ambiente e da maneira que trabalha nele. Tendo inventado esses limites, você está preso a um contrato que tem de cumprir. Pois uma vez que o público descubra as leis de sua realidade, ele se sente violado caso você as quebre e rejeita seu trabalho como ilógico e não convincente.

Visto dessa forma, você pode sentir o ambiente como uma camisa de força para sua imaginação. Quando trabalho com desenvolvimento de roteiros, frequentemente fico perplexo com o modo que roteiristas tentam escapar dessas restrições, recusando-se a serem específicos. "Onde sua estória é ambientada?", eu pergunto. "América", o roteirista responde, animadamente. "Soa um pouco vasto. Você tem alguma vizinhança em particular em mente?" "Bob, não importa. Essa é sua estória americana definitiva. É sobre divórcio. O que pode ser mais americano? Nós podemos ambientá-la em Louisiana, Nova Iorque ou Idaho. Não vai fazer diferença". Mas isso faz toda a diferença. Uma separação em Bayou tem pouca semelhança com um litígio multimilionário na Park Avenue; também não se parece nada com infidelidade em uma fazenda de batatas. Não existe essa coisa de estória portátil. Uma estória honesta está em casa em um, e apenas um, momento e lugar.

O PRINCÍPIO DA LIMITAÇÃO CRIATIVA

Limitação é vital. O primeiro passo em direção a uma estória bem contada é criar um mundo pequeno e reconhecível. Artistas, por natureza, almejam liberdade, portanto o princípio de que as relações entre estrutura e ambiente restringem as escolhas criativas pode instigar a revolta em você. Porém, observando mais atentamente, verá que essa relação não poderia ser mais positiva. As restrições que o ambiente impõe ao design da estória não inibem a criatividade, e sim estimulam.

Todas as grandes estórias situam-se dentro de um mundo limitado e reconhecível. Não importa quão grande um mundo ficcional pareça ser, observando de perto, você descobrirá que é notadamente pequeno. CRIME E CASTIGO é microscópico. GUERRA E PAZ, apesar de ambientada em uma Rússia conturbada, é focado em um punhado de personagens e suas famílias inter-relacionadas. DR. FANTÁSTICO é ambientado no escritório do General Jack D. Ripper, uma Fortaleza Voadora indo para a Rússia e a sala de guerra do Pentágono. O clímax ocorre na aniquilação nuclear do planeta, mas a narrativa é limitada a esses três ambientes e oito personagens principais.

O mundo da estória deve ser pequeno o suficiente para que a mente de um único artista possa abranger o universo ficcional criado, de modo que ele o conheça na mesma profundidade e detalhe que Deus conhece o que criou. Como minha mãe costumava dizer, "um pardal não morre sem que Deus saiba". Nem um pardal deve morrer no mundo de um escritor sem que ele saiba. No momento em que você terminar seu último tratamento, deve ter o conhecimento imperioso de seu ambiente tão profunda e detalhadamente que ninguém poderá levantar uma questão sobre seu mundo – dos hábitos alimentares de seus personagens ao clima em setembro – que você não responda instantaneamente.

Um mundo "pequeno", porém, não significa um mundo trivial. Arte consiste em separar um pequeno pedaço do universo de todo o resto e apresentá-lo de forma que esse pedaço pareça ser a coisa mais importante e fascinante desse momento. "Pequeno", nesse caso, significa "reconhecível".

"Conhecimento imperioso" não significa uma sabedoria estendida sobre todas as frestas da existência. Significa conhecimento de tudo o que é pertinente. Isso parece um ideal impossível, mas os melhores escritores atingem-no todo dia. De quais questões relevantes sobre tempo, espaço e personagens de GRITOS E SUSSURROS Ingmar Bergman se esquivaria? Ou David Mamet, em O SUCESSO A QUALQUER PREÇO? Ou John Cleese em UM PEIXE CHAMADO WANDA? Isso não quer dizer que grandes artistas pensam deliberadamente em todo e qualquer aspecto da vida envolvido por suas estórias, mas em algum nível eles absorvem tudo. Grandes escritores sabem. Portanto, trabalham dentro do que é reconhecível. Um mundo vasto e populoso faz com que a mente se alongue tanto, que o conhecimento tem de ser superficial. Um mundo limitado e um elenco restrito oferecem a possibilidade do conhecimento profundo e amplo.

A ironia do ambiente em relação à estória é a seguinte: quanto maior o mundo, mais diluído é o conhecimento do autor, portanto há menos escolhas criativas e mais clichês na estória. Quanto menor o mundo, mais completo o conhecimento do autor, portanto há mais escolhas criativas. Resultado: uma estória totalmente original e a vitória na guerra ao clichê.

PESQUISA

A chave para vencer essa guerra é a pesquisa, usando o tempo e o esforço para adquirir conhecimento. Eu sugiro esses métodos específicos: pesquisa de memória, pesquisa de imaginação e pesquisa de fato. Geralmente, uma estória precisa dos três.

Memória

Pare de escrever e pergunte: "o que eu conheço da minha experiência pessoal que toca a vida de meus personagens?".

Você está escrevendo, digamos, sobre um executivo de meia-idade que enfrenta uma apresentação que pode impulsionar ou destruir sua carreira. Sua vida pessoal e profissional depende disso. Ele tem medo. Mas como é o medo? Lentamente, a memória leva-o de volta ao dia em que sua mãe, por razões que você jamais compreenderá, trancou-lhe em um armário, saiu de casa e não voltou até o dia seguinte. Traga de volta ao presente essas horas longas e atemorizantes quando a escuridão lhe sufocou. Será que seu personagem poderia sentir-se assim? Se sim, vividamente descreva seu dia e sua noite no armário. Você pode achar que sabe, mas você não sabe o que sabe até conseguir escrever sobre isso. Pesquisar não é sonhar com o passado. Explore seu passado, reviva-o e depois passe para o papel. Em sua cabeça, é apenas memória, mas no papel vira material de trabalho. Agora, com a bile do medo em sua barriga, escreva uma cena honesta e única.

Imaginação

Pare de escrever e pergunte: "como seria viver a vida de meus personagens, hora após hora, dia após dia?".

Esboce em vívido detalhe como seu personagem faz compras, faz amor, reza – cenas que podem ou não fazer parte de sua estória, mas leve-o para dentro de seu mundo imaginário de maneira que ele pareça um déjà vu. Enquanto a

memória nos dá grandes nacos de vida, a imaginação pega fragmentos e lascas de sonho, além de grãos de experiência que não parecem relacionados, e em seguida procura suas conexões escondidas e funde-as em algo único. Ao achar essas ligações e visualizar as cenas, passe tudo isso para o papel. Uma imaginação trabalhando é pesquisa.

Fatos

Você já teve um bloqueio criativo? Dá medo, não dá? Os dias passam e nada é escrito. Lavar a garagem parece divertido. Você arruma a escrivaninha de um jeito, de outro, até você achar que está ficando louco. Eu conheço uma cura, mas não é uma visita ao seu psiquiatra. É uma visita à biblioteca.

Você está "bloqueado" por não ter nada a dizer. Seu talento não lhe abandonou. Se você tivesse algo a dizer, não conseguiria parar de escrever. Não pode matar seu talento, mas pode deixá-lo em coma pela ignorância. Pois não importa quão talentoso, o ignorante não pode escrever. O talento deve ser estimulado por fatos e ideias. Pesquise. Alimente seu talento. Pesquisa não apenas vence a guerra contra o clichê, mas é a chave da vitória sobre o medo e sobre sua prima, a depressão.

Suponha, por exemplo, que está escrevendo no gênero Drama Doméstico. Você foi criado em uma família, talvez tenha criado uma família, já viu famílias, pode imaginar famílias. Mas se você fosse à biblioteca e lesse livros conceituados sobre dinâmica familiar, duas coisas muito importantes aconteceriam:

1. Tudo o que a vida lhe ensinou seria confirmado. Página após página você reconhecerá sua própria família. Essa descoberta de que sua experiência pessoal é universal é crucial. Ela significa que você tem público. Você escreverá de uma maneira única, mas públicos de todos os lugares compreenderão por que os padrões de família são ubíquos. O que você experimentou em sua vida doméstica é análogo a todas as outras – a rivalidades e alianças, lealdades e traições, dores e alegrias. No que expressa emoções que acha que só você sente, cada membro do público as reconhecerá como unicamente sua.
2. Não importa com quantas famílias você viveu, quantas observou, quão vívida é sua imaginação, seu conhecimento da natureza da família é limitado ao círculo finito de sua experiência. Mas enquanto toma notas na biblioteca, sua pesquisa sólida e factual expandirá esse círculo globalmente. Você terá conhecimento de visões sobre o assunto

únicas e poderosas, e então alcançará uma profundidade de compreensão que jamais conseguiria de outra maneira.

Pesquisas de memória, imaginação e fatos são frequentemente seguidos por um fenômeno que os autores amam descrever em termos místicos: personagens simplesmente surgem para a vida, fazem suas escolhas e agem a partir de suas próprias liberdades, criando pontos de virada que torcem, constroem e retorcem a estória até que o autor tenha dificuldade de escrever rápido o suficiente para acompanhar o dilúvio de ideias.

Esse "nascimento virgem" é uma charmosa autodecepção em que escritores amam se perder, mas essa impressão repentina de que a estória se escreve sozinha marca simplesmente o momento que o conhecimento do assunto por parte do escritor atingiu o ponto de saturação. O escritor transforma-se no deus de seu pequeno universo e se espanta com o que parece ser geração espontânea, mas é, na verdade, recompensa pelo árduo trabalho.

No entanto, tenha isto em mente: embora a pesquisa lhe forneça material, ela não substitui a criatividade. Pesquisas biográficas, psicológicas, físicas, políticas e históricas sobre o ambiente e o elenco são essenciais, mas inúteis se não levarem à criação de eventos. Uma estória não é a acumulação de informação presa à narrativa, mas um design de eventos que nos levam a um clímax significativo.

Ainda mais importante, pesquisa não pode virar procrastinação. Muitos talentos inseguros passam anos estudando e nunca chegam a escrever nada. Pesquisa é carne para alimentar as bestas da imaginação e da invenção, nunca um fim próprio. Também não existe uma sequência para a pesquisa. Não enchemos nossos cadernos de estudos sociais, biográficos e históricos e, uma vez que esse trabalho está completo, começamos a escrever uma estória. Criatividade raramente é tão racional. A criação e a exploração usam caminhos alternativos.

Imagine-se escrevendo um Thriller Psicológico. Começa talvez com um "e se...". O que aconteceria se uma psiquiatra violasse sua ética profissional e tivesse um caso com um de seus pacientes? Intrigado, você pensa, quem é essa doutora? O paciente? Talvez ele seja um soldado, em estado de choque, catatônico. Por que ela se apaixona por ele? Analisa e explora até que o crescente conhecimento o leve a uma especulação bombástica; suponha que ela se apaixone quando seu tratamento parece fazer milagres: sob hipnose, seus olhos grandes e estáticos derretem para revelar uma personalidade bela, quase angelical.

Essa virada parece ser muito doce para ser verdade, então você procura algo em outra direção e imerso em seus estudos você descobre o conceito de esquizofrenia bem-sucedida: alguns psicóticos possuem inteligência e força de vontade tão extremas que conseguem esconder com facilidade sua loucura de todos à sua

volta, incluindo seus psiquiatras. Será seu paciente um desses? Será que sua doutora está apaixonada por um louco que ela acha estar curado?

Quando novas ideias semeiam sua estória, tanto ela própria quanto os personagens crescem; no que sua estória cresce, questões são levantadas e pedem por novas pesquisas. Criação e investigação vão de um lado para o outro, criando demandas uma da outra, puxando e empurrando dessa maneira até que a estória saia do ovo viva e completa.

ESCOLHAS CRIATIVAS

A boa escrita nunca é um para um, nunca é uma questão de projetar um número exato de eventos necessários para preencher uma estória e em seguida escrever os diálogos. Criatividade é cinco para um, talvez dez ou vinte para um. O trabalho exige a invenção de muito mais material que você pode usar, e em seguida a seleção astuta dessa quantidade de eventos de qualidade, momentos de originalidade que são verdadeiros para o personagem e para o mundo. Quando atores cumprimentam um a outro, por exemplo, dizem frequentemente "eu gosto de suas escolhas". Eles sabem que se um colega teve uma bela atuação em um momento, é porque, durante os ensaios, o ator experimentou vinte maneiras diferentes de encarnar a cena, e então escolheu um momento perfeito. O mesmo é verdadeiro para nós.

> **CRIATIVIDADE significa escolhas criativas de inclusão e exclusão.**

Imagine que você escreve uma comédia romântica ambientada no East Side de Manhattan. Seus pensamentos vão de um lado para o outro entre as vidas separadas de seus personagens, procurando o momento perfeito para eles se encontrarem. Então vem uma inspiração repentina: "um bar de solteiros! É isso! Eles se encontram no P. J. Clarke's!" E por que não? Levando em conta os afluentes nova-iorquinos de sua imaginação, um encontro em um bar de solteiros é certamente possível. Por que não? Porque é um clichê horrendo. Era uma ideia nova quando Dustin Hoffman encontrou Mia Farrow em JOHN & MARY, mas desde então, amantes yuppies esbarraram uns nos outros em bares de solteiros filme após filme, e também em novelas e sitcoms.

Mas se você conhece o ofício, você sabe como curar clichês: esboce uma lista de cinco, dez, quinze cenas diferentes para "amantes do East Side se encontram". Por quê? Porque roteiristas experientes nunca confiam nessa inspiração

traiçoeira. Na maior parte das vezes, inspiração é a primeira ideia que você pega do topo da sua cabeça, e o que está no topo da sua cabeça é todo filme que você já viu e todo romance que já leu, oferecendo clichês à vontade. É por isso que nos apaixonamos por uma ideia na segunda, dormimos, relemos o roteiro e nos sentimos enojados na terça quando percebemos que já vimos esse clichê em dezenas de outros trabalhos. Inspiração verdadeira vem de uma fonte mais profunda, então deixe sua imaginação solta e experimente:

1. Bar de solteiros. Clichê, mas é uma escolha. Não a jogue fora ainda.
2. Park Avenue. Um pneu da BMW do rapaz estoura. Ele fica em pé no meio-fio, inconsolável em seu terno bem cortado. A garota passa pelo local com sua moto e tem pena. Ela pega o estepe e, enquanto ela conserta o carro, ele faz às vezes de ajudante, entregando o macaco, os parafusos, as calotas... até que de repente seus olhos se encontram e saem faíscas.
3. Banheiro. Ela está tão bêbada em uma festa de Natal do escritório que acaba entrando por engano no banheiro masculino para vomitar. Ele a encontra estatelada no chão. Rapidamente, antes que outros entrem, tranca a porta de um compartimento e ajuda-a a se recuperar. Quando a barra está limpa, ele a tira do banheiro, salvando-a de um vexame.

Dessa maneira a lista cresce. Você não precisa escrever cenas completas. Você está procurando por ideias, então escreva apenas um esboço do que acontece. Se você conhece seus personagens e seu mundo profundamente, essa não vai ser uma tarefa difícil. Uma vez que você exauriu suas melhores ideias, procure na sua lista, perguntando as seguintes questões: qual cena é mais verdadeira para meus personagens? Mais verdadeiras para seu mundo? E que nunca tenha estado na tela dessa maneira antes? Essa é a cena que você quer no seu roteiro.

Suponha, porém, que enquanto revisa as cenas de encontros fofinhos da sua lista, lá no fundo você se dá conta que, apesar de todas terem suas virtudes, sua primeira impressão estava certa. Clichê ou não, esses amantes iriam se encontrar em um bar de solteiros; nada poderia expressar mais suas naturezas e *milieu*. Siga seus instintos e comece uma lista nova: uma dúzia de maneiras diferentes de se encontrar em um bar de solteiros. Pesquise esse mundo, frequente um, observe a multidão, envolva-se, até que conheça a cena do bar de solteiros como nenhum outro escritor anterior a você conheceu.

Procurando pela cena em sua nova lista, você pergunta as mesmas coisas: qual variação é mais verdadeira para os personagens e o mundo? Qual nunca foi vista antes? Quando seu roteiro virar um filme e a câmera caminhar em direção

a um bar de solteiros, a primeira reação do público pode ser: "cara, não pode ser verdade, mais uma cena de bar de solteiros". Mas no momento em que você os leva pela porta, mostra o que realmente acontece nesses recintos. Se você fez seu trabalho direito, queixos vão cair e cabeças vão concordar: "tá certo! Não tem essa de 'qual é o seu signo? ou Leu algum livro bom recentemente?' Esse filme mostra o constrangimento, o perigo. Essa é a verdade".

Se o seu roteiro completo contém toda cena que já escreveu, se você nunca jogou uma ideia fora, se sua reescrita não vai muito além de mudanças no diálogo, é quase certo que seu trabalho será um fracasso. Não importa nosso talento, todos nós sabemos que no final das contas 90% do que fazemos não é o melhor que podemos fazer. Se, porém, a pesquisa inspira uma razão de dez para um ou vinte para um, e se você fizer escolhas brilhantes para descobrir aqueles seus dez por cento de excelência e queimar o resto, todas as cenas vão fascinar o público e o mundo ficará espantado com sua genialidade.

Ninguém tem que ver seus defeitos, a não ser que você adicione vaidade à extravagância e mostre-os ao público. Genialidade não é apenas o poder para criar Beats e cenas expressivas, mas também o gosto, julgamento e vontade de destruir banalidades, vaidades, falsas impressões e mentiras.

4

ESTRUTURA E GÊNERO

OS GÊNEROS DO CINEMA

Ao longo de dezenas de milhares de anos de estórias contadas ao lado das fogueiras, quatro milênios de escrita, dois mil e quinhentos anos de teatro, um século de cinema e oito décadas de rádio e televisão, inúmeras gerações de autores criaram uma diversidade estonteante de padrões para a estória. Para acompanhar essa efusão de ideias, vários sistemas foram delineados para organizar as estórias de acordo com seus elementos comuns, classificando-as em gêneros. Os sistemas, porém, nunca concordam quais elementos da estória devem ser usados na organização e, portanto, nunca concordam quanto ao número e a natureza dos gêneros.

Aristóteles nos deu os primeiros gêneros dividindo dramas de acordo com a carga de valor do final e o design da estória. Uma estória, percebeu, pode acabar com uma carga positiva ou negativa. Cada um desses dois tipos pode ter um Design Simples (final simples sem pontos de virada ou surpresa) ou um Design Complexo (com um clímax que resulta em uma mudança profunda na vida do protagonista). O resultado é seus quatro gêneros básicos: Trágico Simples, Trágico Complexo, Cômico Simples e Cômico Complexo.

Pelos séculos, porém, a lucidez de Aristóteles foi perdida, e os sistemas de gênero ficaram cada vez mais obscuros e inflados. Goethe listou sete tipos, de acordo com o assunto – amor, vingança, e por aí vai. Schiller argumentou que deveriam existir mais, mas não poderia nomeá-los. Polti apareceu com nada menos que três dúzias de gêneros, que ele deduziu "Trinta e Seis Situações Dramáticas", mas suas categorias, como "Um Crime Involuntário Cometido por Amor" ou "Autossacrifício por um Ideal", são confusas demais para serem usadas. O semiologista Metz reduziu todos os filmes em oito possibilidades que chamou de "sintagmas", e então tentou esquematizar todo o cinema dentro de "Grande sintagmática", mas seus esforços de transformar a arte numa ciência desmoronaram como a Torre de Babel.

O crítico neoaristotélico Norman Friedman, por outro lado, desenvolveu um sistema que novamente delineia os gêneros de acordo com estrutura e valores. Devemos a Friedman distinções como a Trama de Educação, a Trama de Redenção e a Trama de Desilusão – formas sutis em que o arco da estória está no nível de conflito interno, para trazer à tona mudanças profundas na mente ou na natureza moral do protagonista.

Enquanto estudiosos discutem sobre definições e sistemas, o público já é profundo conhecedor dos gêneros. Ele entra a cada sessão munido de um conjunto complexo de antecipações aprendidas com uma vida inteira de experiências no cinema. A sofisticação do público quanto ao gênero deixa para o roteirista um desafio crítico: ele não deve apenas concretizar as antecipações do público, para não correr o risco de causar confusão e desapontamento, como também deve concretizar sua expectativa por momentos inéditos e inesperados, para não correr o risco de entediá-lo. Esse truque duplo é impossível sem um conhecimento do gênero que ultrapasse o do público.

Abaixo segue o sistema de gêneros e subgêneros utilizado por roteiristas – um sistema que evoluiu da prática, e não da teoria, e que muda de acordo com a diversidade de assuntos, ambientes, papéis, eventos e valores.

1. **ESTÓRIA DE AMOR**. Seu subgênero, **Salvação do Amigo**, substitui o amor romântico pela amizade: CAMINHOS PERIGOSOS, TUDO PELA VIDA, ROMY E MICHELE.
2. **FILME DE TERROR**. Esse gênero divide-se em três subgêneros: o **Mistério**, em que a fonte do terror é assombrosa, porém sujeita a explicações "racionais", como seres de outros planetas, monstros criados pela ciência, ou um maníaco; o **Sobrenatural**, em que a fonte do terror é um fenômeno "irracional" do reino dos espíritos; e o **Supermistério**, em que o público tenta adivinhar a fonte do terror entre as duas possibilidades acima – O INQUILINO, A HORA DO LOBO, O ILUMINADO.
3. **ÉPICO MODERNO** (o indivíduo contra o estado): SPARTACUS, A MULHER FAZ O HOMEM, VIVA ZAPATA!, 1984, O POVO CONTRA LARRY FLINT.
4. **FAROESTE**. A evolução desse gênero e seus subgêneros é brilhantemente traçada em *Six Guns and Society*, de Will Wright.

5. **FILME DE GUERRA**. Apesar de a guerra ser frequentemente pano de fundo para outro gênero, como a Estória de Amor, o FILME DE GUERRA é especificamente sobre o combate. Pró-Guerra contra Antiguerra são seus subgêneros primários. Filmes contemporâneos geralmente se opõem à guerra, mas por muitas décadas, a maioria glorificava-a secretamente, até mesmo em sua forma mais terrível.
6. **TRAMA DE MATURAÇÃO** ou a estória sobre a vinda da idade: CONTA COMIGO, OS EMBALOS DE SÁBADO À NOITE, NEGÓCIO ARRISCADO, QUERO SER GRANDE, BAMBI, O CASAMENTO DE MURIEL.
7. **TRAMA DE REDENÇÃO**. Aqui o arco do filme é focado em uma mudança moral interior do protagonista, indo do mal para o bem: DESAFIO À CORRUPÇÃO, LORDE JIM, DRUGSTORE COWBOY, A LISTA DE SCHINDLER, A PROMESSA.
8. **TRAMA DE PUNIÇÃO**. Nesse tipo de filme, o bom rapaz torna-se mau e é punido: OURO E MALDIÇÃO, O TESOURO DE SIERRA MADRE, MEPHISTO, WALL STREET – PODER E COBIÇA, UM DIA DE FÚRIA.
9. **TRAMA DE PROVAÇÃO**. Estórias sobre a força de vontade contra o desejo de se render: O VELHO E O MAR, REBELDIA INDOMÁVEL, FITZCARRALDO, FORREST GUMP – O CONTADOR DE HISTÓRIAS.
10. **TRAMA DE EDUCAÇÃO**. O arco desse gênero é focado em uma mudança profunda na visão do protagonista sobre a vida, sobre as pessoas ou sobre si mesmo indo do negativo (ingênua, cética, fatalista, autodepreciativa) ao positivo (sábia, crente, otimista, autoconfiante): ENSINA-ME A VIVER, A FORÇA DO CARINHO, LUZ DE INVERNO, O CARTEIRO E O POETA, MATADOR EM CONFLITO, O CASAMENTO DO MEU MELHOR AMIGO, DANÇA COMIGO.
11. **TRAMA DE DESILUSÃO**. Uma mudança profunda na visão de mundo do positivo ao negativo: O CÍRCULO DO VÍCIO, O ECLIPSE, TRINTA ANOS ESTA NOITE, O GRANDE GATSBY, MACBETH.

Alguns gêneros são megagêneros, tão grandes e complexos que estão repletos de numerosas variações e subgêneros.

12. **COMÉDIA**. Subgêneros vão da **Paródia** à **Sátira**, passam pelo **Sitcom** e a **Comédia Romântica** até o **Pastelão**, a **Farsa**, o **Humor Negro**, todas com diferentes focos para o ataque cômico (asneiras burocráticas, modos das classes mais abastadas, paqueras adolescentes etc.) e graus de ridicularização (branda, cáustica, letal).
13. **CRIME**. Subgêneros variam primordialmente de acordo com a resposta para a seguinte pergunta: de qual ponto de vista enxergamos o crime? **Mistério de Assassinato** (PV do detetive-chefe); **Caper** (PV do chefão do crime); **Detetive** (PV do policial); **Gângster** (PV do mafioso); **Thriller** ou **Conto de Vingança** (PV da vítima); **Tribunal** (PV do advogado); **Jornalístico** (PV do repórter); **Espionagem** (PV do espião); **Drama de Prisão** (PV do prisioneiro); **Filme Noir** (PV de um protagonista que pode ser parte criminoso, parte detetive e parte vítima de uma *femme fatale*).
14. **DRAMA SOCIAL**. Esse gênero identifica problemas na sociedade – pobreza, sistema educacional, doenças contagiosas, os desfavorecidos, revoltas contra a sociedade e assim por diante – e então constrói uma estória demonstrando uma cura. Ele tem um número de subgêneros com focos bem específicos: **Drama Doméstico** (problemas com a família), **Filmes Femininos** (dilemas como carreira contra família, amante contra crianças), **Drama Político** (corrupção na política), **Ecodrama** (batalhas para salvar o meio ambiente), **Drama Médico** (lutas contra doenças físicas), **Psicodrama** (lutas contra doenças mentais).
15. **AÇÃO/AVENTURA**. Esse gênero frequentemente empresta aspectos de outros gêneros como Guerra ou Drama Político, como motivação para ação explosiva e arrojos. Se um filme de AÇÃO/AVENTURA incorpora ideias como destino, hubris[1] ou espírito, ele torna-se o subgênero **Alta Aventura**: O HOMEM QUE QUERIA SER REI. Se a Mãe Natureza é a fonte de antagonismo, é um filme de **Desastre/Sobrevivência**: VIVOS, O DESTINO DO POSEIDON.

Numa visão ainda mais ampla, supragêneros são criados a partir de ambientes, estilos de performance ou técnicas de filmagem que contém uma variedade de gêneros autônomos. São como mansões de vários quartos, onde cada um dos gêneros básicos, subgêneros ou qualquer combinação entre eles sente-se em casa:

16. **DRAMA HISTÓRICO**. A história é uma fonte inesgotável de material para a estória, e abrange todo tipo de narrativa imaginável. O

1 Hubris: do grego, orgulho ou auto-confiança exagerada, que resulta em uma retribuição fatal. (N. do T.)

baú do tesouro da história, porém, é selado com esse aviso: o que é passado tem de ser presente. Um roteirista não é um poeta que espera ser descoberto após a morte. Ele deve procurar um público contemporâneo. Portanto, o melhor uso da história, e a única desculpa legítima para ambientar um filme no passado e, portanto, adicionar milhões ao orçamento, é o anacronismo – usar o passado como um vidro transparente através do qual nos mostra o presente.

Muitos antagonismos contemporâneos são tão angustiantes ou controversos, que é difícil dramatizá-los no presente sem alienar o público. Tais dilemas são frequentemente mais bem vistos a uma distância segura no tempo. O **DRAMA HISTÓRICO** faz do passado um espelho do presente, deixando claros e suportáveis problemas como o racismo em TEMPO DE GLÓRIA, batalhas religiosas em MICHAEL COLLINS – O PREÇO DA LIBERDADE ou violência de todos os tipos, especialmente contra mulheres, em OS IMPERDOÁVEIS.

LIGAÇÕES PERIGOSAS, de Christopher Hampton: ambientar uma estória de amor/ódio com um final trágico na França dos babados e respostas picantes parecia um protocolo para o desastre comercial. Mas o filme atingiu um público imenso jogando uma luz escaldante em uma hostilidade moderna politicamente muito sensível para ser dita diretamente: paquera como forma de combate. Hampton voltou dois séculos, para uma era em que a política sexual explodia em guerra pela supremacia sexual, em que a emoção ascendente não era amor, mas medo e desconfiança do sexo oposto. Apesar do ambiente antiquado, em minutos o público sentiu-se intimamente em casa com seus aristocratas corruptos – eles são a gente.

17. **BIOGRAFIA**. Esse primo do Drama Histórico é focado em uma pessoa em vez de uma era. A BIOGRAFIA, porém, nunca pode se tornar uma simples crônica. O fato de que alguém viveu, morreu e fez coisas interessantes nesse ínterim é de interesse meramente acadêmico. O biógrafo deve interpretar os fatos como se fossem ficção, encontrar o significado da vida do sujeito e então colocá-lo como protagonista de um roteiro do gênero que for adequado: A MOCIDADE DE LINCOLN defende o inocente em um Drama de Tribunal; GANDHI torna-se o herói de um Épico Moderno; ISADORA sucumbe a uma Trama de Desilusão; NIXON sofre em uma Trama de Punição.

Essa advertência aplica-se igualmente ao subgênero Autobiografia. Essa linguagem é comum com cineastas que sentem que devem escrever um filme sobre um assunto que eles conhecem bem. E fazem certo. Mas filmes autobiográficos frequentemente sofrem pela ausência da mesma virtude que prometem: autoconhecimento. Pois se é verdade que a vida não examinada não é digna de ser vivida, é verdade também que a vida não vivida não é digna de ser examinada. BIG WEDNESDAY, por exemplo.

18. **DOCUDRAMA**. Um segundo primo do Drama Histórico, o DOCUDRAMA é centrado em eventos recentes em vez do passado. Uma vez revigorado pelo cinema *verité* – A BATALHA DE ARGEL –, tornou-se um gênero popular na TV, às vezes poderoso, mas frequentemente com pouco valor documental.
19. **MOCUMENTÁRIO**. Esse gênero finge ser enraizado na verdade ou memória, comporta-se como um documentário ou autobiografia, mas é pura ficção. Ele subverte o cinema baseado em fatos reais para satirizar instituições hipócritas: os bastidores do mundo do rock'n'roll em ISTO É SPINAL TAP; a Igreja Católica em ROMA; modismos da classe média em ZELIG; jornalismo televisivo em MANUAL DE INSTRUÇÕES PARA CRIMES BANAIS; política em BOB ROBERTS; valores grosseiros americanos em UM LUGAR PARA MORRER.
20. **MUSICAL**. Descendente da ópera, esse gênero nos apresenta uma "realidade" em que os personagens cantam e dançam suas estórias. É frequentemente uma **Estória de Amor**, mas pode ser um **Filme Noir**: a adaptação para os palcos de CREPÚSCULO DOS DEUSES; **Drama Social**: AMOR, SUBLIME AMOR; Trama de Punição: O SHOW DEVE CONTINUAR; **Biografia**: EVITA. De fato, qualquer gênero pode funcionar na forma musical e todos podem ser satirizados na Comédia Musical.
21. **FICÇÃO CIENTÍFICA**. Em futuros hipotéticos que tipicamente são infernos tecnológicos de caos e tirania, um escritor de **FICÇÃO CIENTÍFICA** frequentemente junta o **Épico Moderno** do homem contra o estado à **Ação/Aventura**: a trilogia GUERRA NAS ESTRELAS e O VINGADOR DO FUTURO. Mas, assim como a história, o futuro é um ambiente que qualquer gênero pode funcionar. Em SOLARIS, por exemplo, Andrei Tarkovsky usou a ficção científica para mostrar-nos os conflitos internos de uma Trama de Desilusão.
22. **FILMES ESPORTIVOS**. Esporte é um ambiente típico para a mudança de personalidade. Esse gênero é um lar natural para a **Trama de Maturação**: HERÓIS SEM AMANHÃ; a **Trama de Redenção**:

MARCADO PELA SARJETA; a **Trama de Educação**: SORTE NO AMOR; a **Trama de Punição**: TOURO INDOMÁVEL; a **Trama de Provação**: CARRUAGENS DE FOGO; a **Trama de Desilusão**: THE LONELINESS OF THE LONG DISTANCE RUNNER; **Salvação do Amigo**: HOMENS BRANCOS NÃO SABEM ENTERRAR; **Drama Social**: UMA EQUIPE MUITO ESPECIAL.

23. **FANTASIA.** Aqui o autor brinca com o tempo, o espaço e o corpo físico, transformando e misturando as leis da natureza e do sobrenatural. As realidades diferentes da **FANTASIA** atraem o gênero de Ação, mas também aceitam outros gêneros, como a **Estória de Amor**: EM ALGUM LUGAR DO PASSADO; **Drama Político/Alegoria**: A REVOLUÇÃO DOS BICHOS; **Drama Social**: SE...; **Trama de Maturação**: ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS.
24. **ANIMAÇÃO.** Aqui, as leis do metamorfismo universal imperam: qualquer coisa pode virar outra. Assim como a Fantasia e a Ficção Científica, **ANIMAÇÃO** inclina-se para os gêneros de **Ação** e **Farsa** nos desenhos: PERNALONGA; ou **Alta Aventura**: A ESPADA ERA A LEI e SUBMARINO AMARELO; e como o público jovem é um mercado natural, muitas **Tramas de Maturação**: O REI LEÃO, A PEQUENA SEREIA; mas como os animadores da Europa Oriental e do Japão nos mostraram, não existem limites.

Finalmente, para aqueles que acreditam que gêneros e suas convenções são preocupações apenas de autores "comerciais", e que a arte séria não é genérica, deixe-me adicionar um último nome na lista.

25. **FILME DE ARTE.** A noção de vanguarda sobre escrever fora dos gêneros é ingênua. Ninguém escreve no vácuo. Após milhares de anos de estória, nenhuma estória é tão diferente a ponto de não ter nenhuma similaridade com tudo aquilo que já foi escrito. O **FILME DE ARTE** transformou-se em um gênero tradicional, divisível em dois subgêneros, **Minimalismo** e **Antiestrutura**, cada qual com seu complexo de convenções formais de estrutura e cosmologia. Assim como o **Drama Histórico**, o FILME DE ARTE é um supragênero que envolve outros gêneros básicos: **Estória de Amor, Drama Político** etc.

Apesar da lista ser razoavelmente abrangente, nenhuma lista pode ser definitiva ou completa, pois as fronteiras entre os gêneros sobrepõem-se frequentemente, e eles influenciam-se e fundem-se uns aos outros. Gêneros não são estáticos ou

rígidos, e sim flexíveis e expansíveis, mas ainda são firmes e estáveis o suficiente para serem identificados e trabalhados, assim como um compositor brinca com os movimentos maleáveis dos gêneros musicais.

A lição de casa de cada roteirista é primeiro identificar seu gênero, e então pesquisar suas práticas governantes. E não há como escapar dessa tarefa. Somos todos escritores de gêneros.

A RELAÇÃO ENTRE ESTRUTURA E GÊNERO

Cada gênero impõe convenções no design da estória: cargas de valores convencionais no clímax como o final negativo na Trama de Desilusão; ambientações convencionais como nos Faroestes; eventos convencionais como garoto-encontra-garota em uma Estória de Amor; papéis convencionais como o criminoso em uma Estória de Crime. O público conhece essas convenções e espera vê-las na tela. Consequentemente, a escolha do gênero determina e limita diretamente o que é possível dentro de uma estória, como seu design deve prever o conhecimento e as antecipações do público.

> **CONVENÇÕES DE GÊNERO são ambientes, papéis, eventos e valores específicos que definem gêneros individuais e seus subgêneros.**

Cada gênero tem suas convenções únicas, mas em alguns deles, são relativamente simples e maleáveis. A convenção primária da Trama de Desilusão é um protagonista que abre a estória cheio de otimismo, com grandes ideias ou crenças, cuja visão da vida é positiva. Sua segunda convenção é um padrão de repetidas viradas negativas na estória que podem, a princípio, levantar suas esperanças, mas no final envenena seus sonhos e valores, deixando-o profundamente cínico e desiludido. O protagonista de A CONVERSAÇÃO, por exemplo, começa com uma visão de vida ordenada e segura e termina em um pesadelo paranóico. Esse conjunto simples de convenções oferece possibilidades incontáveis, pois a vida oferece mil caminhos para o desespero. Entre os vários filmes memoráveis nesse gênero estão OS DESAJUSTADOS, A DOCE VIDA e LENNY.

Outros gêneros são relativamente inflexíveis e contam com um conjunto de convenções rígidas. Em filmes de Crime é necessário que haja um crime; ele deve ocorrer no início da narrativa. É necessário também um personagem detetive, profissional ou amador, que descobre pistas e suspeitos. No Thriller, o criminoso deve fazer com que o detetive encare o crime como um ataque pessoal. A estó-

ria pode começar com um policial que trabalha apenas por dinheiro, mas, para aprofundar o drama, em algum momento o criminoso tem que passar dos limites. Clichês crescem como fungo ao redor dessa convenção: o criminoso ameaça a família do policial, ou faz com que ele mesmo se torne um suspeito; ou, o clichê dos clichês enraizado em RELÍQUIA MACABRA, ele mata o parceiro do detetive. No final, o policial tem de identificar, prender e punir o criminoso.

A Comédia contém uma miríade de subgêneros também, assim como suas próprias convenções, mas uma convenção suprema une esse megagênero e o distingue do drama: ninguém se machuca. Na Comédia, o público deve sentir que não importa como os personagens batem nas paredes, não importa como gritam e retorcem-se sob as chicotadas da vida, isso não os machuca de verdade. Prédios podem cair em cima de Laurel e Hardy, mas eles levantam-se da ruína, tiram o pó do jaleco, resmungam "que bagunça..." e seguem em frente.

Em UM PEIXE CHAMADO WANDA, Ken (Michael Palin), um personagem com um amor obsessivo por animais, tenta matar uma velhinha, mas acidentalmente mata seus cães terrier. O último cachorro morre debaixo de um bloco gigantesco de concreto com a patinha para fora. Charles Crichton, o diretor, filmou duas versões desse momento: a primeira mostrava apenas a pata, mas para a outra ele foi ao açougue, trouxe um saco de entranhas e adicionou rastros de sangue e tripas saindo do terrier esmagado. Quando essa imagem sanguinolenta apareceu na frente o público na pré-estreia, o cinema ficou quieto. O sangue e as tripas diziam "isso dói". Para o lançamento ao público, Crichton mudou para a tomada mais limpa e conseguiu as risadas. Por convenção de gênero, o escritor de comédia tem a árdua tarefa de colocar os personagens nos tormentos do inferno enquanto garante ao público que as chamas não queimam de verdade.

Além desses limites está o subgênero Comédia de Humor Negro. Aqui, o roteirista transforma as convenções cômicas e permite que seu público sinta uma dor cortante, porém jamais insuportável: O ENTE QUERIDO, A GUERRA DOS ROSES, A HONRA DO PODEROSO PRIZZI – filmes nos quais o riso frequentemente nos sufoca.

As convenções dos Filmes de Arte vêm de práticas externas como não ter estrelas (ou salários de estrelas) no elenco, ser produzido fora do sistema de Hollywood e escrito geralmente em uma língua que não seja o inglês – e essas características se tornam argumentos para a venda, quando os responsáveis pelo marketing encorajam os críticos a bajularem o filme por ser uma produção menor. Suas convenções internas primárias são, primeiramente, a celebração do cerebral. O Filme de Arte favorece o intelecto, sufocando emoções fortes sob um lençol de climas, enquanto, por meio de enigma, simbolismo ou tensões não resolvidas, se torna um convite à interpretação e análise no ritual pós-filme dos críticos de

café. Em segundo lugar e essencialmente, o design da estória de um Filme de Arte depende de uma grande convenção: fugir ao convencional. A fuga das convenções no Minimalismo e Antiestrutura é a convenção distinta dos Filmes de Arte.

Sucesso no gênero Filme de Arte usualmente resulta reconhecimento instantâneo como artista, porém temporário. Por outro lado, o durável Alfred Hitchcock trabalhou somente dentro da Arquitrama e das convenções de gênero, sempre procurando o público de massa e, habitualmente, encontrando-o. Ainda assim, hoje ele está no topo do panteão dos cineastas, reverenciado mundialmente como um dos maiores artistas do século, um poeta dos filmes cujos trabalhos ressoam com imagens sublimes de sexualidade, religiosidade e pontos de vista sutis. Hitchcock sabia que não existe uma contradição necessária entre arte e sucesso popular, nem uma conexão necessária entre arte e Filmes de Arte.

DOMÍNIO DO GÊNERO

Cada um de nós deve muito às grandes tradições da estória. Você não deve apenas respeitar, mas tornar-se perito em seu gênero e suas convenções. Nunca ache que conhece os gêneros por ter assistido aos filmes. Isso é como achar que pode compor uma sinfonia por que já ouviu todas as nove de Beethoven. Você tem que estudar a forma. Livros de crítica de gênero podem lhe ajudar, mas poucos são atuais e nenhum é completo. Porém, leia tudo o que puder, pois precisamos de toda ajuda possível, de qualquer lugar onde possamos achá-la. Mas o panorama mais valioso vem da autodescoberta; nada acende a imaginação como desenterrar um tesouro escondido.

O estudo dos gêneros será mais produtivo assim: primeiro, liste todos aqueles trabalhos que você acha similar ao seu, tanto sucessos quanto fracassos (o estudo dos fracassos é esclarecedor... e humilhante). Depois, alugue os filmes e, se possível, adquira os roteiros. Então, estude os filmes cena a cena, virando as páginas do roteiro, seguindo o filme, quebrando cada estória em elementos de ambiente, papel, eventos e valor. Finalmente, empilhe essas análises e leia todas se perguntando: o que todas as estórias do meu gênero sempre têm? Quais são suas convenções de tempo, lugar, personagem e ação? Até descobrir as respostas, o público sempre estará um passo a sua frente.

Para antecipar as antecipações do público, você deve tornar-se perito em seu gênero e suas convenções.

Se um filme foi promovido corretamente, o público chega cheio de expec-

tativa. No jargão dos profissionais do marketing, ele está "posicionado". "Posicionar o público" significa isto: nós não queremos que as pessoas venham ver nosso trabalho perdidas e incertas, sem saber o que esperar, forçando-nos a gastar os vinte primeiros minutos do roteiro com dicas sobre a atitude que devem tomar diante da estória. Queremos que elas sentem-se em suas poltronas certas e focadas, com apetite que desejamos satisfazer.

Posicionar o público não é algo novo. Shakespeare não chamou sua peça de Hamlet; chamou-a de A Tragédia de Hamlet, Príncipe da Dinamarca. Ele deu a comédias títulos como Muito Barulho Por Nada e A Comédia dos Erros, de modo que, a cada tarde no Teatro Globe, o público elisabetano estava psicologicamente preparado para chorar ou rir.

O marketing competente cria expectativa de gênero. Do título ao pôster, das propagandas de TV às de jornal, a promoção fixa o tipo de estória na mente do público. Tendo dito aos cinéfilos para esperar sua forma favorita, devemos cumprir o que prometemos. Se estragarmos o gênero, omitindo ou usando as convenções erroneamente, o público percebe instantaneamente e falará mal de nosso trabalho.

Por exemplo, o marketing do infelizmente intitulado MIKE'S MURDER (EUA/1984)[2] posicionou o público para um Mistério de Assassinato. O filme, porém, é de outro gênero, e por mais de uma hora o público se pergunta "quem vai morrer nesse filme?" O roteiro é uma interessante Trama de Maturação cujo arco se encontra na transformação da caixa de banco interpretada por Debra Winger de dependente e imatura, em madura e dona do próprio nariz. Mas o terrível boca a boca de um público mal posicionado e confuso cortou as "pernas" fora de um filme que, em outra situação, seria bom.

LIMITAÇÕES CRIATIVAS

Robert Frost dizia que escrever em verso livre é como jogar tênis sem rede, pois são as demandas autoimpostas e, de fato, artificiais das convenções poéticas que mexem com a imaginação. Digamos que um poeta arbitrariamente impõe seu limite: ele decide escrever em estrofes de seis versos, rimando alternadamente. Após rimar o quarto verso com o segundo, ele chega ao final da estrofe. Preso neste canto, sua luta para rimar o sexto verso com o quarto e o segundo pode inspirá-lo a imaginar uma palavra que não tem relacionamento algum com esse poema – apenas rima – mas dessa palavra aleatória surge uma frase que, por sua vez, traz uma imagem à mente, uma imagem que por sua vez ressoa nos cinco primeiros

[2] Em inglês O Assassinato de Mike. No Brasil o filme saiu com o título de Amor Perigoso. (N. do T.)

versos, lançando um sentido totalmente novo, transformando e levando o poema a um significado e uma emoção muito mais rica. Graças à Limitação Criativa no esquema de rimas, o poema alcança uma intensidade que faltaria caso o poeta permitisse a si mesmo a liberdade de escolher qualquer palavra que desejasse.

O princípio da Limitação Criativa pede liberdade dentro de um círculo de obstáculos. Talento é como um músculo: sem exercício, atrofia. Então deliberadamente colocamos rochas no caminho, barreiras que nos inspirem. Nós nos disciplinamos para,fazer, enquanto não nos limitamos no "como" isso será feito. Um de nossos primeiros passos, portanto, é identificar o gênero ou combinação de gêneros que governam nosso trabalho, pois os solos de pedra de onde crescem as mais frutíferas ideias são as convenções de gênero.

Convenção de gênero é o esquema de rimas do poema de um contador de estórias. Não inibem a criatividade, elas a inspiram. O desafio é manter a convenção, mas evitar o clichê. O evento garoto-encontra-garota em uma Estória de Amor não é um clichê, mas um elemento necessário da forma – uma convenção. O clichê é quando eles se encontram da maneira que os amantes de uma Estória de Amor sempre se encontram: dois individualistas dinâmicos são forçados a dividir uma aventura e parecem odiar um ao outro à primeira vista; ou duas almas tímidas, ambos apaixonados por alguém que não lhes diria que horas são, encontram-se deslocados em uma festa sem ninguém mais com quem conversar e por aí vai.

Convenção de gênero é uma Limitação Criativa que força a imaginação do escritor a levantar-se para a ocasião. Em vez de negar a convenção e tornar a estória insípida, o bom roteirista considera as convenções velhas amigas, sabendo que na luta para cumpri-las de maneira única, pode encontrar a inspiração para a cena que levanta sua estória para além do ordinário. Com o domínio do gênero, podemos guiar o público por variações ricas e criativas da convenção, para remodelá-las e exceder as expectativas mostrando a ele não apenas o que esperava mas também, se formos muito bons, mais do que poderia imaginar.

Considere o gênero Ação/Aventura. Frequentemente é considerado algo para desmiolado, ele é, de fato, o gênero mais difícil para escrever-se hoje... simplesmente por que é produzido em escala industrial. O que um roteirista de Ação pode fazer que o público jamais tenha visto antes? Por exemplo, uma das convenções mais fundamentais é esta cena: o herói está à mercê do vilão. O herói, nessa situação de desespero, deve virar o jogo contra o vilão. Essa cena é imprescindível. Ela testa e expressa em termos absolutos a inteligência do protagonista, a força de vontade e também a frieza em momentos tensos. Sem isso, tanto o protagonista quanto sua estória ficam enfraquecidos; e o público não sai satisfeito. Clichês crescem a partir dessa convenção como mofo em pão, mas quando a solução é nova, a narrativa se enriquece muito.

Em OS CAÇADORES DA ARCA PERDIDA, Indiana Jones fica face a face com um gigante egípcio empunhando uma cimitarra gigante. Um olhar aterrorizado, e então uma recuada e, finalmente, um tiro rápido quando Jones lembra que carrega uma arma de fogo. A lenda dos bastidores é que Harrison Ford sugeriu essa solução tão adorada porque estava com uma disenteria muito forte para fazer os movimentos acrobáticos que Lawrence Kasdan pôs no roteiro.

DURO DE MATAR tem seu clímax em uma graciosa execução da convenção: John McClane (Bruce Willis), sem camisa, sem arma, com as mãos ao alto, está face a face com o sádico e bem armado Hans Gruber (Alan Rickman). Lentamente, porém, a câmera gira em torno de McClane e descobrimos que ele grudou uma arma com fita adesiva em suas costas nuas. Ele distrai Gruber com uma piada, pega a arma de suas costas e mata-o.

De todos os clichês de herói-à-mercê-do-vilão, "Cuidado! Tem alguém atrás de você" é o mais arcaico. Mas em FUGA À MEIA-NOITE o roteirista George Gallo deu a ele uma nova vida e uma nova sensação ao jogar variações lunáticas desse evento cena após cena.

MISTURANDO GÊNEROS

Gêneros são frequentemente combinados para que seus significados ressoem mutuamente, para enriquecer o personagem e para criar variedades de clima e emoção. Uma subtrama em forma de Estória de Amor, por exemplo, pode ser colocada em quase qualquer estória de Crime. O PESCADOR DE ILUSÕES teceu cinco fios – Trama de Redenção, Psicodrama, Estória de Amor, Drama Social e Comédia – em um filme excelente. O Filme de Terror Musical foi uma invenção deliciosa. Sabendo de outras duas dúzias de gêneros principais, as possibilidades para uma inventiva fecundação cruzada são infinitas. Desse modo, um roteirista no comando de um gênero pode criar um tipo de filme que o mundo jamais viu.

REINVENTANDO GÊNEROS

Igualmente, o domínio do gênero mantém o escritor contemporâneo. As convenções de gênero não estão entalhadas em pedra; elas evoluem, crescem, se adaptam, modificam e se quebram ao passo das mudanças na sociedade. A sociedade muda lentamente, mas muda, e quando ela entra em uma nova fase, o gênero se transforma junto. Pois os gêneros são meras janelas para a realidade, várias maneiras para o roteirista olhar a vida. Quando a realidade além da janela passa por uma

mudança, o gênero se altera com ela. Se não, se um gênero torna-se inflexível e não pode se desdobrar com o mundo em transformação, ele petrifica. Abaixo estão três exemplos de evolução de gênero.

O Faroeste

O Faroeste começou como peças de moralidade ambientadas no "Velho Oeste", uma idade de ouro mítica para alegorias do bem contra o mal. Mas na cínica atmosfera dos anos setenta o gênero ficou datado e envelhecido. Quando BANZÉ NO OESTE de Mel Brooks expôs o coração fascista do Faroeste, o gênero entrou em uma hibernação virtual por vinte anos antes de retornar com convenções modificadas. Nos anos oitenta o Faroeste tornou-se um Semidrama Social, um antídoto para o racismo e a violência: DANÇA COM LOBOS, OS IMPERDOÁVEIS, POSSE.

O Psicodrama

A insanidade clínica foi dramatizada pela primeira vez em O GABINETE DO DR. CALIGARI (Alemanha/1920), filme mudo da UFA[3]. Quando a psicanálise cresceu em reputação, o Psicodrama desenvolveu-se como um tipo de estória de detetive freudiana. Em seu primeiro estágio, um psiquiatra fazia o papel de "detetive" para investigar um "crime" escondido, um trauma profundamente reprimido que seu paciente sofreu no passado. Uma vez que o psiquiatra expunha esse "crime", a vítima ou recuperava sua sanidade ou dava um grande passo para isso: SYBIL, NA COVA DA SERPENTE, AS TRÊS MÁSCARAS DE EVA, NUNCA LHE PROMETI UM JARDIM DE ROSAS, A MARCA, DAVID AND LISA, EQUUS.

Porém, quando o assassino serial começou a amaldiçoar os pesadelos da sociedade, a evolução do gênero levou o Psicodrama a seu segundo estágio, juntando-o aos filmes de Detetive em um subgênero conhecido como Thriller Psicológico. Nesses filmes, os policiais viram psiquiatras leigos para caçar os psicopatas, e a apreensão virava-se para a análise psicológica do louco a partir do detetive: O PRIMEIRO PECADO MORTAL, DRAGÃO VERMELHO, UM POLICIAL ACIMA DA LEI e, recentemente, SEVEN – OS SETE CRIMES CAPITAIS.

Nos anos 1980, o Thriller Psicológico evoluiu uma terceira vez. Em filmes como UM AGENTE NA CORDA BAMBA, MÁQUINA MORTÍFERA, CORAÇÃO SATÂNICO e A MANHÃ SEGUINTE, o próprio detetive transforma-se em um psicopata, sofrendo de uma grande variedade de doenças modernas – obsessão sexual, impulso suicida, amnésia traumática, alcoolismo. Nesses filmes

[3] Estúdio de cinema alemão do começo do século 20 - Universum Film Aktien Gesellschaft (N. do T.)

a chave para a justiça tornou-se a análise psicológica do policial por si mesmo. Uma vez que o detetive chegasse a um acordo com seus demônios internos, deter o criminoso é quase um epílogo.

A evolução foi uma clara afirmação das mudanças em nossa sociedade. Já se foram os dias que podíamos ficar confortáveis com a noção de que todos os loucos estavam trancafiados, enquanto nós, pessoas sãs, estávamos seguros fora das paredes do sanatório. Poucos são tão ingênuos hoje. Sabemos que, dada certa conjuntura de eventos, nós também podemos fazer parte dessa realidade. Esses Thrillers Psicológicos falavam para essa ameaça, para que nos déssemos conta de que a tarefa mais difícil de nossas vidas é a autoanálise, quando tentamos compreender nossa humanidade e trazer paz para as guerras que ocorrem dentro de nós.

Em 1990, o gênero alcançou seu quarto estágio ao deslocar o psicopata novamente, agora fazendo dele cônjuge, psiquiatra, cirurgião, filho, babá, companheiro de quarto, guarda da vizinhança. Esses filmes desarrolham a paranoia coletiva, quando descobrimos que as pessoas de quem somos íntimos, as pessoas em quem confiamos, aqueles que esperamos que nos protegessem, são na verdade maníacos: A MÃO QUE BALANÇA O BERÇO, DORMINDO COM O INIMIGO, ENTRADA FORÇADA, GEMIDOS DE PRAZER, MULHER SOLTEIRA PROCURA e O ANJO MALVADO. O mais impressionante de todos esses talvez seja GÊMEOS - MÓRBIDA SEMELHANÇA, um filme sobre o medo supremo: o medo da pessoa mais próxima de você – você mesmo. Que filme de terror vai escalar seu subconsciente para roubar sua sanidade?

Estória de Amor

A questão mais importante quando escrevemos uma Estória de Amor é: "o que pode pará-los?" Pois afinal, onde está a estória em uma Estória de Amor? Duas pessoas se encontram, se apaixonam, se casam, criam uma família e estão lá um para o outro até que a morte os separe... o que pode ser mais chato que isso? Portanto, por mais de dois mil anos, desde o dramaturgo grego Menandro, autores responderam essa pergunta com os "pais da garota". Seus pais acham que seu jovem amante não é bom o suficiente e criou-se a convenção conhecida como Personagens-Obstáculo ou "a força oposta ao amor". Shakespeare expandiu essa ideia para ambos os pais em Romeu e Julieta. Desde 2300 a.C. essa convenção essencial não mudou... até que no século vinte veio a revolução romântica.

O século vinte foi uma Era do Romance como nenhuma outra. A ideia do amor romântico (com o sexo como seu parceiro implícito) domina a música popular, a publicidade e a cultura ocidental em geral. Por décadas, o automóvel, o telefone e milhares de outros fatores liberalizantes deram aos jovens amantes uma

independência cada vez maior, diminuindo o controle dos pais. Ao mesmo tempo, os pais, graças ao crescimento desmedido do adultério, divórcio e do segundo casamento, estenderam o romance de uma experiência juvenil a uma busca para toda a vida. É verdade que desde o início dos tempos os jovens não ouvem seus pais, mas hoje, se em um filme Mamãe e Papai fizessem objeção e os dois pombinhos realmente obedecessem a eles, o roteirista seria ridicularizado pelo público. Então, se a convenção dos pais da garota foi apagada com casamentos arranjados, autores conscientes desenterraram um novo e impressionante conjunto de forças para opor ao amor.

Em A PRIMEIRA NOITE DE UM HOMEM os Personagens-Obstáculo eram os pais convencionais da garota, mas por uma razão nada convencional. Em A TESTEMUNHA a força que se opõe ao amor é a cultura da garota – ela é Amish, virtualmente de outro mundo. Em UM AMOR PROIBIDO, Mel Gibson faz o papel de um preso condenado à forca por assassinato e Diane Keaton é a mulher do diretor do presídio. O que pode pará-los? Todos os "cidadãos de bem" da sociedade. Em HARRY E SALLY – FEITOS UM PARA O OUTRO os amantes sofrem de uma crença absurda que amor e amizade são incompatíveis. Em ESTRELA SOLITÁRIA, o racismo é o obstáculo; em TRAÍDOS PELO DESEJO, identidade sexual; em GHOST: DO OUTRO LADO DA VIDA, a morte.

O entusiasmo pelo romance que abriu o século transformou-se no final em um profundo mal-estar que traz consigo uma atitude cética e obscura perante o amor. Em resposta, vimos o aumento e a surpreendente popularidade de finais negativos: LIGAÇÕES PERIGOSAS, AS PONTES DE MADISON, VESTÍGIOS DO DIA, MARIDOS E ESPOSAS. Em DESPEDIDA EM LAS VEGAS, Ben é um alcoólatra suicida, Sera é uma prostituta masoquista, e seu romance, portanto, está "fadado ao fracasso". Esses filmes falam da crescente falta de esperança, e mesmo da impossibilidade, de um amor duradouro.

Para alcançar um final positivo, alguns filmes recentes refizeram o gênero como uma Estória de Desejo. Garoto-encontra-garota sempre foi uma convenção irredutível que ocorre no início da narrativa, para ser seguida pelas tentativas, tribulações e triunfos do amor. Mas SINTONIA DE AMOR e A FRATERNIDADE É VERMELHA terminam no garoto-encontra-garota. O público espera para ver como o "destino" dos amantes será moldado nas mãos da sorte. Ao sabiamente adiar o encontro dos amantes para o clímax, esses filmes evitam questões espinhosas do amor moderno ao substituir as dificuldades do amor pelas dificuldades do encontro. Essas não são estórias de amor, mas estórias de desejo, pois o desejo e as conversas referentes ao amor enchem as cenas, deixando atos de amor genuínos e suas consequências frequentemente problemáticas para acontecerem

em um futuro além da tela. Pode ser que o século vinte tenha dado a luz e depois enterrado a Era do Romance.

A lição é essa: atitudes sociais mudam. A antena cultural do autor deve estar alerta a esses movimentos, ou corre-se o risco de escrever uma obra antiga. Por exemplo: em AMOR À PRIMEIRA VISTA a força que se opõe ao amor é que os amantes são casados com outros. As únicas lágrimas do público são oriundas de bocejos muito fortes. Você quase pode ouvir os pensamentos da plateia: "qual é o problema com vocês? Vocês estão casados com uns cadáveres. Chutem a bunda deles. A palavra 'divórcio' significa algo para vocês?"

Nos anos cinquenta, porém, um caso de amor entre pessoas casadas era visto como uma traição dolorosa. Muitos filmes comoventes – O NONO MANDAMENTO, DESENCANTO – tiraram sua energia do antagonismo da sociedade ao adultério. Mas nos anos oitenta as atitudes mudaram, fazendo com que crescesse o sentimento de que o romance é algo tão precioso e a vida é tão curta que se, duas pessoas casadas querem ter um caso, deixem-nos. Certo ou errado, aquele era o temperamento da época, portanto um filme com os antiquados valores dos anos cinquenta entediava brutalmente o público dos anos oitenta. O público quer saber como é estar vivo na ponta da faca do agora. O que significa ser um ser humano hoje?

Autores inovadores não são apenas contemporâneos, são também visionários. Eles têm suas orelhas viradas para o muro da história, e enquanto as coisas mudam, eles percebem a direção para onde a sociedade se inclina do futuro. Portanto, produzem trabalhos que quebram convenções e levam seus gêneros à próxima geração.

Essa, por exemplo, é uma das muitas belezas de CHINATOWN. No clímax de todos os Mistérios de Assassinato anteriores, o detetive prendia e punia o criminoso, mas o assassino rico e politicamente poderoso de CHINATOWN consegue se livrar disso, quebrando uma convenção respeitada. Esse filme não poderia ter sido feito, porém, até os anos 1970, quando o movimento por direitos civis, Watergate e a Guerra do Vietnã acordaram a América para a profunda corrupção que havia, e a nação percebeu que os ricos não eram punidos por assassinato... e muito mais. CHINATOWN reescreveu o gênero, abrindo a porta para estórias de crime com final negativo como CORPOS ARDENTES, CRIMES E PECADOS, SEM LEI, SEM JUSTIÇA, INSTINTO SELVAGEM, O PODER DA SEDUÇÃO e SEVEN – OS SETE CRIMES CAPITAIS.

Os melhores escritores não são apenas visionários, eles criam clássicos. Cada gênero envolve valores humanos cruciais: amor/ódio, paz/guerra, justiça/injustiça, sucesso/fracasso, bem/mal, entre outros. Cada um desses valores é um tema eterno, que inspirou os melhores trabalhos escritos desde o crepúsculo da

estória. De ano em ano, esses valores devem ser revistos para manterem-se vivos e significativos para o público contemporâneo. Ainda assim, as melhores estórias são sempre contemporâneas. São clássicas. Um clássico é experimentado novamente com prazer por que pode ser reinterpretado através das décadas, pois nele a verdade e a humanidade são tão abundantes que cada nova geração se vê refletida na estória. CHINATOWN é um desses trabalhos. Com um comando absoluto do gênero, Towne e Polanski elevaram seus talentos a uma altura que poucos alcançaram antes ou desde então.

O DOM DA RESISTÊNCIA

Domínio pleno do gênero é essencial por ainda mais uma razão. Escrever roteiros não é como uma corrida rasa, e sim como uma maratona. Não importa o que você já ouviu sobre roteiros terminados no final de semana ao lado da piscina, da primeira inspiração até o último tratamento, um roteiro de qualidade consome seis meses, nove meses, um ano ou até mais. Escrever um filme exige o mesmo trabalho criativo em termos de mundo, personagem e estória que um romance de quatrocentas páginas. A única diferença substancial é o número de palavras. A economia meticulosa de linguagem em um roteiro requer tempo e suor, enquanto a liberdade para encher páginas com prosa faz a tarefa ser mais fácil, e até mais rápida. Toda escrita é disciplina, mas escrever roteiros exige a disciplina de um sargento. Pergunte a si mesmo, portanto, o que vai manter seu desejo queimando por esses muitos meses?

Geralmente, grandes escritores não são ecléticos. Cada um deles foca sua obra firmemente em uma ideia, um assunto único que inflama sua paixão, um assunto que persegue com uma bela variação por uma vida de trabalho. Hemingway, por exemplo, era fascinado pela questão de como encarar a morte. Após testemunhar o suicídio do pai, esse virou seu tema central, não apenas da escrita como da vida. Ele procurou a morte na guerra, no esporte, no safári, até finalmente colocar uma escopeta na boca e encontrá-la. Charles Dickens, cujo pai foi preso por dívida, escreveu sobre a criança solitária que procura seu pai perdido o tempo todo em *David Copperfield*, *Oliver Twist* e *Grandes Esperanças*. Molière virou seu olho crítico para o idiotismo e a depravação da França do século dezessete e fez a carreira escrevendo peças cujos títulos parecem listas de vícios humanos: *O Avarento*, *O Misantropo*, *O Doente Imaginário*. Esses autores encontraram seu assunto e mantiveram-no pela longa jornada do escritor.

Qual é o seu? Você, como Hemingway e Dickens, trabalha diretamente a partir da vida que viveu? Ou, como Molière, escreve sobre suas ideias de socie-

dade e natureza humana? Qualquer que seja sua fonte de inspiração, saiba disto: muito antes de terminar, o amor por você mesmo vai apodrecer e morrer, o amor pelas ideias vai adoecer e perecer. Ficará tão cansado e chateado de escrever sobre você ou suas ideias, que talvez não termine a corrida.

Portanto, também pergunte: qual é meu gênero favorito? Então escreva no gênero que ama. Pois, por mais que a paixão por uma ideia ou experiência possa apodrecer, o amor pelos filmes é eterno. O gênero deve ser uma fonte constante de reinspiração. Toda vez que reler seu roteiro, ele deve agradá-lo, pois esse é seu tipo de estória, o tipo de filme pelo qual você ficaria na fila tomando chuva para assistir. Não escreva algo por que seus amigos intelectuais acham socialmente importante. Não escreva algo que você acha que vai inspirar elogios da crítica em Film Quarterly[4]. Seja honesto em sua escolha de gênero, pois de todas as razões para desejar escrever, a única que nos alimenta ao longo do tempo é o amor pelo trabalho em si.

[4] Film Quarterly: conceituado periódico americano sobre cinema. (N. do T.)

5

ESTRUTURA E PERSONAGEM

Trama ou personagem? Qual é mais importante? Esse debate é tão velho quanto a arte. Aristóteles botou os dois lados na balança e concluiu que a estória é primária e o personagem, secundário. Sua visão manteve-se influente até que, com a evolução do romance, o pêndulo da opinião foi para o outro lado. No século dezenove muitos sustentaram que a estrutura era meramente um utensílio designado para mostrar a personalidade, e o que o leitor queria era personagens complexos e fascinantes. Até hoje ambos os lados continuam a debater sem um veredicto. A razão pela qual o julgamento não terminou é simples: essa discussão é especiosa.

Não podemos perguntar o que é mais importante, estrutura ou personagem, pois estrutura é personagem e personagem é estrutura. Eles são a mesma coisa e, portanto, um não pode ser mais importante que o outro. Ainda assim a discussão continua por causa de uma confusão generalizada sobre dois aspectos cruciais do papel ficcional – a diferença entre personagem e caracterização.

PERSONAGEM CONTRA CARACTERIZAÇÃO

Caracterização é a soma de todas as qualidades observáveis de um ser humano, tudo o que pode ser descoberto através de um escrutínio cuidadoso: idade e QI; sexo e sexualidade; opção de casa, carro e vestimenta; educação e trabalho; personalidade e nervosismo; valores e atitudes – todos os aspectos da humanidade que podem ser conhecidos quando tomamos notas sobre alguém todo dia. A totalidade desses traços faz uma pessoa única porque cada um de nós é uma combinação única de genes recebidos e experiência acumulada. Esse amontoado singular de traços é a caracterização... mas não o personagem.

O VERDADEIRO PERSONAGEM é revelado nas escolhas que um ser humano faz sob pressão – quanto maior a pressão, maior a revelação e mais verdadeira a escolha para a natureza essencial do personagem.

Sob a superfície da caracterização, independente de aparências, quem é essa pessoa? No coração de sua humanidade, o que encontraremos? Ele é amável ou cruel? Generosa ou egoísta? Forte ou fraca? Sincera ou mentirosa? Corajosa ou covarde? A única maneira de sabermos a verdade é testemunhá-la escolhendo sob pressão para tomar uma ou outra atitude na busca por seu desejo. Quando ela escolhe, ela é.

Pressão é essencial. Escolhas feitas sem nenhum risco significam pouco. Se um personagem escolhe contar a verdade em uma situação em que uma mentira não lhe traz risco, a escolha é trivial, o momento não expressa nada. Mas se o mesmo personagem insiste na verdade quando uma mentira poderia salvar sua vida, percebemos que a honestidade está no núcleo de sua natureza.

Considere esta cena: dois carros passam por uma rodovia. Um é uma picape enferrujada com baldes, esfregões e vassouras na parte de trás. Uma imigrante ilegal o dirige – uma mulher quieta e tímida, trabalhando como empregada doméstica e recebendo por debaixo do pano o único sustento de sua família. Ao lado está um Porsche novo, resplandecente, dirigido por um neurocirurgião brilhante e rico. Duas pessoas com passados, crenças, personalidades e linguagens completamente diferentes – em toda maneira imaginável, suas caracterizações são o oposto uma da outra.

De repente, na frente deles, um ônibus escolar cheio de crianças perde o controle, e bate contra o viaduto e pega fogo, com as crianças presas lá dentro. Agora, sob essa pressão terrível, descobriremos quem são essas pessoas.

Quem escolhe parar? Quem escolhe seguir dirigindo? Cada um tem suas razões para seguir dirigindo. As preocupações da doméstica de que se envolver-se nisso, a polícia pode pôr as mãos nela e jogá-la para outro lado da fronteira, deixando sua família faminta. O cirurgião teme que caso se machuque e tenha suas mãos queimadas, mãos que fazem microcirurgias milagrosas, as vidas de milhares de pacientes futuros serão perdidas. Mas digamos que ambos apertem os freios e parem.

Essa escolha nos dá uma dica sobre o personagem, mas quem parou para ajudar e quem está muito histérico para continuar dirigindo? Digamos que ambos escolham ajudar. Isso nos diz mais. Mas quem escolhe ajudar apenas chamando a ambulância e esperando? Quem escolhe ajudar invadindo o ônibus em chamas? Digamos que ambos vão para o ônibus – uma escolha que revela o personagem em um grau de profundidade ainda maior.

Agora o médico e a empregada estraçalham as janelas, se arrastam para dentro do ônibus em chamas, agarram as crianças que gritam, empurram-nas para um lugar seguro. Mas suas escolhas não terminaram. Logo as chamas crescem e transformam o ônibus em um inferno ardente, seus rostos descascam. Não podem inspirar sem cauterizar seus pulmões. No meio desse horror, cada um percebe que há apenas um segundo para salvar uma das muitas crianças do ônibus. Como o doutor reage? Em um reflexo súbito, se estica para salvar uma criança branca ou pega a criança negra a seu lado? Para que lado os instintos da empregada a levam? Salva o menininho? Ou a menininha agachada a seus pés? Como ela faz a "escolha de Sofia"?

Podemos descobrir que lá no fundo esses dois personagens absolutamente diferentes contam com uma humanidade idêntica – ambos estão dispostas a doar suas próprias vidas por estranhos. Ou pode acontecer de uma pessoa que achávamos que agiria heroicamente ser covarde. Ou alguém que achávamos que agiria covardemente ser um herói. Ou, em última instância, podemos descobrir que o heroísmo altruísta não é o limite do verdadeiro personagem em nenhum dos casos. Pois o poder escondido de sua aculturação pode forçá-los a escolhas espontâneas que expõe preconceitos inconscientes de gênero e etnia... até quando agem com uma coragem de santo. De qualquer maneira que a cena for escrita, a escolha sob pressão desnuda a máscara da caracterização, perscrutamos suas naturezas internas e com uma rápida visão captamos os verdadeiros personagens.

REVELAÇÃO DO PERSONAGEM

A revelação do verdadeiro personagem, em contraste ou contradição com a caracterização, é fundamental para toda boa estória. A vida ensina este princípio fundamental: o que parece não é o que é. As pessoas não são o que parecem ser. Uma natureza escondida espera calada atrás de uma fachada de traços. Não importa o que elas digam, não importa como se comportam, a única maneira de conhecermos profundamente os personagens é através de suas escolhas sob pressão.

Se formos apresentados a um personagem cuja conduta é de "marido amável", e no final da estória ele ainda é o que pareceu ser no início, um marido amável sem segredos, sem sonhos irrealizados, sem paixões escondidas, ficaremos muito desapontados. Quando a caracterização e o verdadeiro personagem são iguais, quando a vida interior e aparência exterior são, como em um bloco de cimento, uma única substância, o papel se torna uma lista de ações repetitivas e previsíveis. Isso não quer dizer que tal personagem não seja crível. Pessoas superficiais e não dimensionais existem... mas são chatas.

Por exemplo: o que deu errado com Rambo? Em RAMBO – PROGRAMADO PARA MATAR ele era um personagem tocante – um ex-combatente da guerra do Vietnã, um homem solitário caminhando pelas montanhas, procurando a solidão (caracterização). Então um xerife, por nenhum motivo, exceto níveis absurdamente altos de testosterona, o provocou, e então apareceu Rambo, um assassino implacável e impiedoso (verdadeiro personagem). Mas uma vez que esse Rambo surgiu, ele jamais voltou ao normal. Nas sequências, jogou uma bandoleira de balas ao redor de seus músculos fortes e oleosos, amarrou seus cabelos com uma bandana vermelha, até que a caracterização de super-herói e o verdadeiro personagem fundiram-se em uma figura com menos dimensões que os desenhos das manhãs de sábado.

Compare esse padrão unidimensional com James Bond. O limite de filmes do Rambo parece ser três, mas já foram feitos aproximadamente vinte filmes de Bond. Ele segue firme por que o mundo adora as repetidas revelações de uma personalidade profunda que contradiz a caracterização. Bond gosta de encarnar o playboy: vestindo um smoking, adorna festas de luxo, com um coquetel dançando na ponta de seus dedos, enquanto conversa com belas mulheres. Mas quando a pressão cresce na estória, as escolhas de Bond revelam que debaixo de sua aparência de playboy há um Rambo pensante. Essas demonstrações de heroísmo inteligente, em contradição com a caracterização de playboy, tornaram-se um prazer aparentemente infinito.

O ARCO DO PERSONAGEM

> **Levando o princípio ainda mais longe: a ótima escrita não apenas revela o verdadeiro personagem, como cria um arco de mudança na natureza interna, para melhor ou para pior, ao longo da narração.**

Em O VEREDITO, o protagonista Frank Galvin aparece primeiro como um advogado de Boston, vestido em um terno de três peças e parecendo Paul Newman... injustamente belo. O roteiro de David Mamet então descasca essa caracterização para revelar um bêbado irremediável, corrupto, falido e autodestrutivo que não ganha um caso há anos. O divórcio e a desgraça quebraram seu espírito. Nós o vemos procurando em obituários nomes de pessoas que morreram em acidentes automobilísticos ou industriais, e indo aos funerais desses infortunados para dar seu cartão aos parentes em luto, esperando encontrar um litígio de seguros. A sequência culmina em um acesso de raiva, bebedeira e autodestruição em que ele

destrói seu escritório, arranca os diplomas da parede e esmaga-os antes de cair em uma pilha de documentos. Mas aí vem um caso.

Oferecem-no um processo de imperícia médica, defender uma mulher em coma. Com um acordo rápido, ele poderia conseguir setenta mil dólares. Mas ao ver sua cliente naquele estado, desamparada, percebe que esse caso não oferece honorários gordos e fáceis, mas sim sua última chance de salvação. Ele escolhe enfrentar a Igreja Católica e as instituições políticas, brigando não apenas por sua cliente, como por sua própria alma. Com a vitória viria a ressurreição. Essa batalha legal o transforma em um advogado sóbrio, ético e excelente – o tipo de homem que era antes de perder sua ânsia de viver.

Esse é o jogo entre personagem e estrutura visto por toda história da ficção. Primeiro, a estória mostra a caracterização do protagonista: voltando para casa da universidade para o funeral de seu pai, Hamlet é melancólico e confuso, desejando estar morto: "Oh! Se esta sólida, completamente sólida carne pudesse ser derretida..."

Em seguida, somos levados ao coração do personagem. Sua verdadeira natureza é revelada quando escolhe agir de uma maneira e não de outra: o fantasma do pai de Hamlet afirma ter sido assassinado por seu irmão, tio de Hamlet, Cláudio, que agora é rei. A escolha de Hamlet expõe uma natureza muito inteligente e cautelosa, batalhando para restringir sua imaturidade precipitada e passional. Decide procurar a vingança, mas não até provar a culpa do rei: "Meu único punhal será minha palavra".

Então, essa natureza profunda vai de encontro com a aparência externa do personagem, em contraste com ela, a contradizendo. Nós sentimos que não é o que aparenta ser. Ele não é meramente triste, sensível e cauteloso. Outras qualidades esperam escondidas sob sua personalidade. Hamlet: "Só fico louco com o nor-nordeste; quando o vento é do sul, posso distinguir um falcão de uma garça".

Depois disso, exposta a natureza interna do personagem, a estória põe mais e mais pressão sobre ele para que faça escolhas cada vez mais difíceis: Hamlet caça o assassino de seu pai e encontra-o de joelhos, rezando. Ele poderia matar o rei facilmente, mas Hamlet se dá conta que se Cláudio morrer enquanto reza, sua alma pode ir para o céu. Então Hamlet força a si mesmo a esperar e matar Cláudio apenas quando sua alma estiver "tão negra e maldita quanto o inferno onde se precipita".

Finalmente, no clímax da estória, essas escolhas mudaram profundamente a humanidade do personagem: as guerras de Hamlet, conhecidas e desconhecidas, chegam ao fim. Alcança uma maturidade pacífica ao que sua inteligência vívida torna-se sabedoria: "O resto é silêncio".

FUNÇÕES DA ESTRUTURA E PERSONAGEM

A função da ESTRUTURA é criar pressões progressivamente construídas que forcem o personagem a enfrentar dilemas cada vez mais difíceis, fazendo escolhas de risco e tomando atitudes cada vez mais difíceis, gradualmente revelando sua verdadeira natureza, até mesmo chegando ao seu eu inconsciente.

A função do personagem é trazer à estória qualidades da caracterização necessárias para fazer escolhas convincentes. De forma simples, um personagem deve ser crível: jovem o suficiente ou velho o suficiente, forte ou fraco, mundano ou ingênuo, educado ou ignorante, generoso ou egoísta, esperto ou bobo, nas proporções certas. A combinação de qualidades deve permitir que o público acredite que o personagem poderia agir, e agiria, da maneira que age na tela.

Estrutura e personagem estão entrelaçados. A estrutura de eventos de uma estória é criada a partir das escolhas que um personagem faz sob pressão e as ações que escolhe fazer, enquanto os personagens são as criaturas reveladas e mudadas conforme agem sob pressão. Se você mudar um, muda o outro. Se você muda o design de eventos, mudou também o personagem; se muda a natureza do personagem, deve reinventar a estrutura para expressar a sua nova natureza.

Suponha que uma estória contenha um evento central no qual o protagonista, correndo sério risco, escolhe contar a verdade. Mas o autor sente que o primeiro tratamento não funcionou. Enquanto estuda essa cena na reescrita, decide que o personagem deveria mentir e muda o design de sua estória para reverter àquela ação. De um tratamento ao outro, a caracterização manteve-se intacta – ele se veste da mesma maneira, trabalha no mesmo lugar, ri das mesmas piadas. Mas no primeiro tratamento ele era um homem honesto. No segundo, um mentiroso. Com a inversão de um evento, o autor criou um personagem completamente novo.

Suponha que, por outro lado, o processo siga esse trajeto: o autor teve uma visão súbita sobre a natureza de seu protagonista, inspirando-o a rascunhar um perfil psicológico radicalmente novo, transformando um homem honesto em mentiroso. Para expressar uma mudança completa em sua natureza, o roteirista terá mais trabalho do que apenas refazer os traços da caracterização. Um senso de humor negro poderia adicionar textura, mas jamais seria suficiente. Se a estória continua a mesma, o personagem continua o mesmo. Se o escritor reinventa o personagem, tem de reinventar a estória. Um personagem mudado deverá fazer

novas escolhas, agir diferente e viver outra estória – sua estória. Tanto faz se nossos instintos trabalham por meio dos personagens ou da estrutura, eles sempre caem no mesmo lugar.

Por essa razão a frase "estória guiada por personagens" é redundante. Todas as estórias são "guiadas por personagens". O design de eventos e o design do personagem refletem um ao outro. Personagens não podem ser expressos com profundidade, a não ser pelo design da estória.

A chave é apropriação.

A complexidade relativa do personagem deve ser ajustada ao gênero. Ação/Aventura e Farsa exigem simplicidade de personagem, pois a complexidade nos distrairia dos arrojos ou piadas indispensáveis a esses gêneros. Estórias de conflito pessoal e interno, como as tramas de Educação e Redenção, exigem complexidade do personagem, pois a simplicidade nos roubaria o panorama interno da natureza humana requisitada por esses gêneros. Isso é senso comum. Então, o que significa realmente "guiado por personagens"? Para muitos escritores isso quer dizer "guiado pela caracterização", retratos unidimensionais como uma folha de papel, em que a máscara pode ser muito bem desenhada, mas o personagem profundo é subdesenvolvido e sem expressão.

CLÍMAX E PERSONAGEM

O entrelaço entre estrutura e personagem parece claramente simétrico até chegarmos ao problema do final. Um reverenciado axioma hollywoodiano nos avisa: "filmes são sobre seus vinte minutos finais". Em outras palavras, para um filme ter alguma chance no mundo, o último ato e o clímax devem ser a experiência mais satisfatória de todas. Pois não importa o que os primeiros noventa minutos alcançaram, se o último movimento falha, o filme morrerá em seu primeiro fim de semana em cartaz.

Compare dois filmes: ao longo dos primeiros oitenta minutos de ENCONTRO ÀS ESCURAS, Kim Basinger e Bruce Willis brilharam, fazendo o público rir o tempo todo. Mas a partir do clímax do Segundo Ato as risadas cessaram, o Ato Três foi fraco e o que deveria ser um sucesso foi por água abaixo. O BEIJO DA MULHER ARANHA, por outro lado, começou com tediosos trinta, quarenta minutos, mas gradualmente o filme fez com que nos envolvêssemos profundamente, e pegou um ritmo que nos levou a um Clímax da Estória comovente como poucos. O público entediado das oito horas estava jubiloso às dez. O boca a boca deu pernas ao filme: a Academia de Artes e Ciências Cinematográficas premiou William Hurt com um Oscar.

Estória é uma metáfora para a vida e a vida é vivida ao longo do tempo.

O cinema, portanto, é uma arte temporal, e não plástica. Nossos primos não são os meios espaciais da pintura, escultura, arquitetura ou fotografia, mas as formas temporais da música, dança, poesia e canção. E o primeiro mandamento de toda arte temporal é: guardai o melhor para o final. O movimento final de um balé, a coda de uma sinfonia, a parelha de versos de um soneto, o último ato e seu Clímax da Estória – esses momentos culminantes devem ser a experiência mais gratificante e significativa de todas.

Um roteiro terminado representa, obviamente, cem por cento do trabalho criativo de seu autor. A grande maioria desse trabalho, setenta e cinco por cento ou mais de nossas lutas, é usada para desenhar o entrelaço entre o personagem profundo, a invenção e o arranjo de eventos. A escrita dos diálogos e descrição consome o que sobra. E do fatigante trabalho de criar o design uma estória, setenta e cinco por cento é focado em criar o clímax do último ato. O evento final da estória é a tarefa suprema do autor.

Gene Fowler uma vez disse que escrever é fácil, é só olhar fixamente para uma folha em branco até sua testa sangrar. Se alguma coisa vai tirar sangue de sua testa, será a criação do clímax do último ato – o pináculo e a concentração de todo o significado e emoção, o sucesso para o qual tudo é preparado, o centro decisivo da satisfação do público. Se essa cena falha, a estória falha. Você não tem uma estória até que a tenha criado. Se não consegue dar o salto poético para um clímax brilhante e intenso, todas as cenas anteriores, personagens, diálogos e descrição tornam-se um elaborado exercício de digitação.

Suponha que você acorde em uma manhã inspirado para escrever o seguinte Clímax da Estória: "herói e vilão perseguem um ao outro a pé por três dias e três noites pelo deserto de Mojave. No auge da desidratação, fatiga e delírio, cem milhas da fonte de água mais próxima, duelam e um mata o outro". É impressionante... até que você veja quem é seu protagonista, e lembrar-se que ele é um contador aposentado de setenta e cinco anos, coxo com muletas e alérgico à poeira. Ele transformaria seu clímax trágico em uma piada. E o que é pior, seu agente lhe diz que Walter Matthau quer interpretá-lo logo que você crie o final. O que fazer?

Ache a página onde seu protagonista é apresentado, a frase da descrição que diz "Jake (75)", apague o sete e coloque um três. Em outras palavras, recrie a caracterização. A essência do personagem continua a mesma, ele ainda tem o desejo e a tenacidade para ir até o limite do Mojave. Mas você deve fazê-lo crível.

Em 1924, Eric Von Stroheim fez OURO E MALDIÇÃO. Seu clímax acontece ao longo de três dias e três noites, herói e vilão, pelo deserto de Mojave. Von Stroheim filmou essa sequência no Mojave, no auge do verão, com temperaturas subindo além dos 50 graus. Ele quase matou seu elenco e a equipe técnica, mas conseguiu o que queria: uma paisagem em branco e branco de um vasto deserto

de sal se estendendo até o horizonte. Sob um sol escaldante, herói e vilão, com suas peles descascadas e tostadas como o chão do deserto, lutam. Durante a luta, o vilão pega uma pedra e esmaga o crânio do herói. Mas enquanto o herói morre, em seu último momento de consciência, alcança uma algema e prende-se ao assassino. Na última imagem, o vilão desaba na poeira, acorrentado ao corpo que acabou de matar.

O brilhante final de OURO E MALDIÇÃO é criado a partir de escolhas definitivas que delineiam profundamente seus personagens. Qualquer aspecto da caracterização que pode pôr abaixo a credibilidade de tal ação deve ser sacrificado. Trama, como Aristóteles notou, é mais importante que a caracterização, mas a estrutura da estória e o verdadeiro personagem são o mesmo fenômeno visto de dois pontos de vista diferentes. As escolhas que os personagens fazem por detrás de suas máscaras externas simultaneamente dão forma a sua natureza interna e propelem a estória. De Édipo Rei a Falstaff, de Anna Karenina a Lord Jim, de Zorba, o Grego a Thelma e Louise, essa é a dinâmica entre personagem e estrutura que consuma o ato de contar estórias.

6

ESTRUTURA E SIGNIFICADO

EMOÇÃO ESTÉTICA

Aristóteles abordou a questão da estória e do significado da seguinte maneira: por que, perguntou ele, quando vemos um corpo morto na rua nós reagimos de uma forma, e quando lemos sobre a morte em Homero ou a vemos no teatro, reagimos de outra? Porque na vida a ideia e a emoção vêm separadamente. A mente e as paixões giram em esferas diferentes de nossa humanidade, raramente coordenadas, geralmente se opondo.

Na vida, se você vê um corpo morto na rua, é atingido por uma onda de adrenalina: "meu Deus, ele está morto!" Talvez você fuja de medo. Mais tarde, quando os ânimos se acalmam, talvez reflita sobre o significado do falecimento desse desconhecido, sua própria mortalidade, e a vida sob a sombra da morte. Essa contemplação talvez mude seu jeito de pensar, de modo que na próxima vez que você for confrontado pela morte, terá uma nova reação, talvez mais compassiva. Ou, revertendo o padrão, você pode, na juventude, pensar profundamente, porém, não de maneira sábia sobre o amor, abraçando uma visão idealista que lhe leva a um romance intenso, mas muito doloroso. Isso pode endurecer seu coração, criando o cínico que com mais idade acha amargo o que os jovens ainda acham doce.

Sua vida intelectual o prepara para experiências emocionais que então lhe levam a novas percepções que, por sua vez, recriam a química dos novos encontros. Os dois reinos influenciam um ao outro, mas primeiro um e depois o outro. Na verdade, na vida, momentos que brilham com a fusão de ideia e emoção são tão raros que, quando acontecem, você acha que está passando por uma experiência religiosa. Mas enquanto a vida separa o significado da emoção, a arte os une. A estória é um instrumento com o qual você cria tais epifanias a gosto, o fenômeno conhecido como emoção estética.

A fonte de toda arte é a psique humana primitiva, necessidade pré-linguística de resolução de todo cansaço e discordância por meio da beleza e da harmonia, pelo uso da criatividade para reviver uma vida assassinada pela rotina, por uma ligação com a realidade por nosso senso instintivo pela verdade. Como música e dança, pintura e escultura, poesia e canção, a estória é primeira, última e eterna experiência da emoção estética – o encontro simultâneo de pensamento e sentimento.

Quando uma ideia se junta a uma carga emocional, se torna o que há de mais poderoso, mais profundo, mais memorável. Você pode esquecer o dia em que viu um corpo morto na rua, mas a morte de Hamlet lhe assombra para sempre. A vida por si própria, sem a arte para moldá-la, deixa-o na confusão e no caos, mas a emoção estética harmoniza o que você sabe com o que sente, para dar-lhe uma consciência elevada e uma certeza de seu lugar na realidade. Resumidamente, uma estória bem contada lhe dá o que você não consegue arrancar da vida: experiência emocional significativa. Na vida, experiências tornam-se significativas quando refletidas ao longo do tempo. Na arte, são significativas agora, no instante em que ocorrem.

Nesse sentido, a estória é, fundamentalmente, não intelectual. Ela não expressa ideias nos argumentos secos e intelectuais de um ensaio. Mas isso não quer dizer que a estória é anti-intelectual. Rezamos para que o autor tenha ideias importantes e visão de mundo. Isso quer dizer que a troca entre artista e público expressa a ideia diretamente por meio dos sentidos e percepção, intuição e emoção. Ela não requer mediadores, nenhum crítico para racionalizar a transação, para substituir o inefável e a sensação pela explicação e abstração. Agudeza acadêmica aperfeiçoa o gosto e o julgamento, mas você nunca deve achar que crítica é arte. Análise intelectual, não importando quão genial seja, não alimentará a alma.

Uma estória bem contada não expressa os argumentos exatos de uma tese nem desabafa emoções raivosas e incompletas. Ela é o triunfo do casamento do racional com o irracional. Pois um trabalho essencialmente emocional ou racional não pode ter a validade de um que atiça nossas sutis faculdades da simpatia, empatia, premonição, discernimento... nossa sensibilidade inata à verdade.

PREMISSA

Duas ideias sustentam o processo criativo: a Premissa, a ideia que inspira o desejo do escritor por criar uma estória e a Ideia Governante, o significado supremo

da estória expresso pela ação e emoção estética do clímax do último ato. Uma Premissa, porém, ao contrário da Ideia Governante, raramente é uma afirmação completa. Geralmente, é uma questão aberta: o que aconteceria se...? O que aconteceria se um tubarão nadasse para um resort na praia e devorasse um veranista? TUBARÃO. O que aconteceria se uma mulher abandonasse seu marido e seu filho? KRAMER VS. KRAMER. Stanislavski chamava isso de o "Mágico se...", o sonho hipotético que flutua na mente, abrindo a porta para a imaginação, onde tudo parece possível.

Mas o "o que aconteceria se..." é apenas um tipo de Premissa. Os escritores acham a inspiração no lugar onde eles estiverem – um amigo confessando um desejo obscuro, o escárnio de um mendigo perneta, um pesadelo ou um sonho, um fato no jornal, uma fantasia de infância. Até a própria escrita pode inspirá-lo. Exercícios puramente técnicos, como criar uma transição suave entre uma cena e outra ou editar diálogos para evitar repetição, podem detonar uma explosão de imaginação. Tudo pode ser premissa para a escrita, até mesmo, por exemplo, uma olhada rápida para a janela.

Em 1965, Ingmar Bergman contraiu labirintite, uma infecção viral do ouvido interno que mantém suas vítimas com tontura incessante, até mesmo dormindo. Por semanas, Bergman estava de cama, com sua cabeça em um suporte, tentando evitar a tontura olhando fixamente para um ponto que seu médico pintou no teto, mas cada olhadela fazia com que o quarto girasse como uma ventoinha. Concentrando-se no ponto, começou a imaginar duas faces misturadas. Dias depois, quando se recuperava, olhou pela janela e viu uma enfermeira e um paciente sentados comparando as mãos. Essas imagens, o relacionamento enfermeira/paciente e as faces sobrepostas, foram a gênese da obra-prima de Bergman, PERSONA – QUANDO DUAS MULHERES PECAM.

Lampejos de inspiração ou intuição que parecem tão aleatórios e espontâneos são, de fato, fortuitos. Pois o que pode inspirar um escritor será ignorado por outro. A Premissa acorda o oculto lá dentro, as visões ou convicções nascentes do autor. A soma total de sua experiência o preparou, e reage a isso de uma forma que apenas ele reagiria. Agora começa o trabalho. Pelo caminho, ele interpreta, escolhe e faz julgamentos. Se, para algumas pessoas, a última sentença de um escritor sobre a vida parece dogmática e opiniosa, que seja assim. Escritores insossos e pacificadores são um saco. Queremos almas desembaraçadas com a coragem de assumir um ponto de vista, artistas cujas visões choquem e excitem.

Finalmente, é importante se dar conta que qualquer coisa que inspire a escrita não precisa necessariamente estar no texto. A Premissa não é preciosa. Desde que ela contribua para o crescimento da estória, mantenha-a, mas se a narrativa tomar um rumo diferente, abandone a inspiração original para seguir a estória

em evolução. O problema não é começar a escrever, mas continuar escrevendo e renovar a inspiração. Nós raramente sabemos aonde estamos indo; escrever é um processo de descoberta.

ESTRUTURA COMO RETÓRICA

Não cometa esse erro: enquanto a inspiração para uma estória pode ser um sonho e seu efeito final, emoção estética, um trabalho vai da premissa aberta a um clímax satisfatório, apenas quando o escritor tem um pensamento sério. Pois um artista não deve apenas ter ideias para expressar, mas também ideias para provar. Expressar uma ideia, no sentido de expô-la, nunca é suficiente. O público não deve apenas compreender; deve acreditar. Você quer que o mundo saia do cinema convencido de que sua estória é uma verdadeira metáfora para a vida. E os meios com os quais traz o público para dentro de seu ponto de vista residem no próprio design dado à narrativa. Enquanto cria a estória, você cria sua prova; ideia e estrutura se fundem em um relacionamento retórico.

O CONTAR DE UMA ESTÓRIA é a demonstração criativa da verdade. Uma estória é a prova viva de uma ideia, a conversão da ideia em ação. A estrutura de eventos de uma estória é o meio com o qual você primeiro expressa e depois prova sua ideia... sem explicações.

Grandes contadores de estória nunca explicam. Eles fazem a coisa dolorosa, criativa –dramatizam. O público raramente se interessa, e certamente nunca se convence, quando é forçado a ouvir a discussão de ideias. Diálogo, a conversa natural dos personagens na busca do desejo, não é uma plataforma para a filosofia do cineasta. Explicações de ideias autorais, seja em diálogo ou narração, diminuem seriamente a qualidade do filme. Uma grande estória autentica suas ideias apenas dentro da dinâmica dos eventos; a falha em expressar uma visão da vida por consequências puras e honestas da escolha e da ação humana é uma derrota criativa, que nenhuma quantidade de linguagem enriquecida pode salvar.

Para ilustrar, considere o prolífico gênero de Crime. Qual ideia é expressa por virtualmente toda a ficção de detetive? "O crime não compensa". Como entendemos isso? Felizmente, sem um personagem matutando com outro, "Viu o que eu te disse? O crime não compensa. Não, parecia que eles conseguiriam fugir, mas as rodas da justiça giram impiedosamente..." Não, nós vemos a ideia interpretada em nossa frente: um crime é cometido; por um tempo o criminoso

fica solto; eventualmente, ele é preso e punido. No ato de punição – prendendo o criminoso para o resto da vida ou executando-o no meio da rua – uma ideia carregada emocionalmente corre através do público. E se pudéssemos colocar a ideia em palavras, não seriam tão polidas como "o crime não compensa". Seria como: "eles pegaram o lazarento!" Um triunfo eletrizante da justiça e da vingança social.

O tipo e a qualidade da emoção estética são relativos. O Thriller Psicológico esforça-se em obter efeitos muito fortes; outras formas, como a Trama de Desilusão ou a Estória de Amor, preferem emoções mais delicadas, talvez formas brandas de tristeza ou compaixão. Mas independentemente do gênero, o princípio é universal: o significado da estória, tanto faz se cômico ou trágico, deve ser dramatizado em um Clímax da Estória emocionalmente expressivo, sem a ajuda de diálogos explicativos.

IDEIA GOVERNANTE

Tema tornou-se um termo muito vago no vocabulário do escritor. "Pobreza", "guerra", e "amor", por exemplo, não são temas; são termos relacionados à ambientação ou gênero. Um verdadeiro tema não é uma palavra e sim uma sentença – uma sentença clara e coerente que expresse o significado irredutível da estória. Eu prefiro a expressão *Ideia Governante*, pois como tema, ela nomeia a raiz de uma estória ou sua ideia central, mas também implica uma função: a Ideia Governante molda as escolhas estratégicas do escritor. É ainda outra *Disciplina Criativa* para guiar suas escolhas estéticas em direção ao apropriado ou inapropriado em sua estória, em direção ao que expressa sua Ideia Governante e pode ser mantido contra o que é irrelevante e tem de ser cortado.

A Ideia Governante de uma estória completa deve ser exprimível em uma única sentença. Depois que a Premissa é imaginada pela primeira vez e o trabalho evolui, explore absolutamente tudo o que vier à sua mente. Porém, o filme deve definitivamente ser moldado em apenas uma ideia. Isso não quer dizer que a estória pode ser reduzida a uma rubrica. Muito mais é captado pela rede da estória além do que é expresso em palavras – sutilezas, subtextos, conceitos, duplos significados, riquezas de todos os tipos. Uma estória transforma-se em um tipo de filosofia viva, que o público capta por inteiro, em um instante, sem um pensamento consciente – uma percepção casada com sua experiência de vida. Mas a ironia é à seguinte:

Quanto mais belamente você molda seu trabalho ao redor de uma ideia clara, mais significados o público descobrirá em seu filme, quando pegam sua ideia e seguem as implicações em todos os aspectos de suas vidas. Em oposição, quanto

mais ideias você tenta colocar em uma estória, mais elas implodirão sobre si mesmas, até que o filme desabe em destroços de noções tangenciais, sem nenhum significado.

> **Uma IDEIA GOVERNANTE pode ser expressa em uma única sentença descrevendo como e por que a vida passa por mudanças de uma condição de existência no início à outra no final.**

A Ideia Governante tem dois componentes: Valor e Causa. Ela identifica a carga positiva ou negativa do valor crítico da estória no clímax do último ato, e identifica a razão chefe pela qual esse valor mudou para seu estado final. A sentença composta por esses dois elementos, Valor e Causa, expressa o significado central da estória.

Valor significa o valor primário, em sua carga positiva ou negativa, que vem ao mundo ou à vida do personagem como resultado da ação final da estória. Por exemplo: o final positivo de uma Estória de Crime (NO CALOR DA NOITE) faz um mundo injusto (negativo) voltar a ser justo (positivo), sugerindo uma frase como "a justiça é restaurada..." Em um Thriller Político com final negativo (DESAPARECIDO – UM GRANDE MISTÉRIO), a ditadura militar comanda o mundo da estória no clímax, gerando uma frase negativa como "a tirania prevalece..." Uma Trama de Educação com final positivo (FEITIÇO DO TEMPO) tem seu arco na transformação de um protagonista cínico e egoísta em alguém genuinamente abnegado e amável, levando a "a felicidade preenche nossas vidas..." Uma Estória de Amor com final negativo (LIGAÇÕES PERIGOSAS) transforma a paixão no ódio a si próprio, evocando "o ódio destrói..."

A causa se refere à razão primária pela qual a vida ou mundo do protagonista tomou seu valor negativo ou positivo. Trabalhando do final para o princípio, descobrimos a causa principal dentro do personagem, sociedade ou ambiente que fez com que se trouxesse esse valor à tona. Uma estória complexa pode conter muitas forças de mudança, mas geralmente uma causa domina as outras. Portanto, em uma Estória de Crime, nem "o crime não compensa..." (a justiça triunfa) ou "o crime compensa..." (a injustiça triunfa...) pode ser considerada uma Ideia Governante completa, pois ambas nos dão apenas metade de um significado – o valor final. A substância de uma estória também expressa por que seu mundo ou protagonista terminaram em um valor específico.

Se, por exemplo, você estivesse escrevendo para Dirty Harry de Clint Eastwood, sua Ideia Governante de Valor e Causa completa poderia ser: "a justiça triunfa porque o protagonista é mais violento que os criminosos". Dirty Harry faz às vezes de detetive aqui e acolá, mas sua violência é a causa dominante para

a mudança. Essa visão então lhe guia ao que é apropriado e inapropriado. Ela lhe diz que seria inapropriado escrever uma cena na qual Dirty Harry aproxima-se da vítima do crime, descobre um gorro deixado para trás pelo assassino, pega uma lupa, examina o gorro e conclui "hmm... esse homem tem aproximadamente trinta e cinco anos; tem cabelo ruivo; e vem das minas de carvão da Pensilvânia – repare no pó antracitoso". Isso é Sherlock Holmes, não Dirty Harry.

Se, porém, você estivesse escrevendo para Columbo, de Peter Falk, sua Ideia Governante seria: "a justiça é restaurada porque o protagonista é mais esperto que o criminoso". A análise forense do gorro poderia ser apropriada para Columbo porque a causa dominante para a mudança na série Columbo é a dedução à la Sherlock Holmes. Seria inapropriado, porém, para Columbo se ele tirasse uma Magnum 44 de sua capa de chuva amassada e começasse a atirar em todo mundo.

Completando os exemplos anteriores: NO CALOR DA NOITE – a justiça é restaurada porque um forasteiro negro vê a verdade na perversão branca. FEITIÇO DO TEMPO – a felicidade preenche nossas vidas quando aprendemos a amar incondicionalmente. DESAPARECIDO – UM GRANDE MISTÉRIO – a tirania prevalece por ser suportada por uma CIA corrupta. LIGAÇÕES PERIGOSAS – o ódio nos destrói quando tememos o sexo oposto. A Ideia Governante é a forma mais pura do significado de uma estória, o como e por que da mudança, a visão de vida que os membros do público levam para dentro de suas vidas.

Significado e o processo criativo

Como achar a Ideia Governante de sua estória? O processo criativo pode começar em qualquer lugar. Você pode ser inspirado por uma Premissa, um "o que aconteceria se...", ou um pouco de um personagem, ou uma imagem. Você pode começar no meio, no início, perto do final. Enquanto seu mundo ficcional e personagens crescem, eventos se conectam e a estória se constrói. Então vem o momento crucial, quando você dá um salto e cria o Clímax da Estória. O clímax do último ato é uma ação final que lhe excita e comove, que sente que é completa e satisfatória. A Ideia Governante está em suas mãos.

Observando seu final, pergunte: como resultado da ação climática, que valor, carregado negativa ou positivamente, é trazido ao mundo do protagonista? Em seguida, voltando ao que antecedeu esse clímax, indo até o início da estória, pergunte: qual é a causa, força ou meio principal para esse valor ser trazido a seu mundo? A sentença que compõe com as respostas dessas duas perguntas torna-se sua Ideia Governante.

Em outras palavras, a estória lhe diz seu significado; você não dita o significado da estória. Você não retira a ação da ideia, e sim a ideia da ação. Não importa sua inspiração, a estória mostra sua Ideia Governante dentro do clímax final, e quando esse evento disser seu significado, você experimentará um dos momentos mais poderosos da vida do escritor – autorreconhecimento: o Clímax da Estória refletirá seu eu interno, e se a estória vem das melhores fontes dentro de você, frequentemente ficará chocado com o que reflete nela.

Você pode achar que é um ser humano terno e afetuoso, até descobrir que escreve estórias com consequências obscuras e cínicas. Ou pode achar que é um cara do mal, que já esteve na pior algumas vezes, até descobrir que escreve finais compassivos e calorosos. Você acha que sabe quem é, mas ficará surpreso frequentemente pelo que se esconde lá dentro, precisando se expressar. Em outras palavras, se uma trama sai exatamente como planejou a princípio, você não está dando folga suficiente para sua imaginação e seus instintos trabalharem. Sua estória deve surpreendê-lo sempre. Um belo design da estória é uma combinação do assunto abordado, da imaginação trabalhando e da mente executando a arte com folga, porém sabiamente.

Ideia e Contraideia

Paddy Chayefsky uma vez me disse que, toda vez que descobria o significado de sua estória, anotava-o em um pedaço de papel e colava-o em sua máquina de escrever, para que nada que passasse por aquela máquina deixasse de expressar, de um jeito ou de outro, seu tema central. Com uma afirmação clara de Valor e Causa olhando fixamente em seus olhos, ele poderia resistir às irrelevâncias e se concentrar na unificação da estória ao redor do significado principal. Com "de um jeito ou de outro", Chayefsky quis dizer que direcionava sua estória dinamicamente, movendo-a em ziguezague por cargas opostas de seus valores primários. Suas improvisações eram moldadas de modo que a dimensão positiva e a negativa de sua Ideia Governante fossem expressas alternadamente, sequência após sequência. Em outras palavras, ele talhava suas estórias jogando Ideia contra a Contraideia.

> **As PROGRESSÕES são criadas quando se move a narração entre as cargas negativas e positivas dos valores em questão na estória.**

A partir do momento da inspiração, você vai a seu mundo ficcional à procura de um design. Você deve criar uma ponte de estória da abertura até o final, uma progressão de eventos que abranja a Premissa e a Ideia Governante. Esses eventos

ecoam as vozes contraditórias de um tema. Sequência após sequência, frequentemente cena após cena, a Ideia positiva e sua Contraideia negativa discutem, por assim dizer, para lá e para cá, criando um debate dialético dramatizado. No clímax, uma dessas duas vozes vence e se torna a Ideia Governante da estória.

Ilustremos com a cadência familiar de uma Estória de Crime: uma sequência de abertura típica expressa a Contraideia negativa, "o crime compensa porque os criminosos são brilhantes e/ou impiedosos", uma vez que é dramatizado um crime tão enigmático (UM CORPO QUE CAI), ou cometido por criminosos tão diabólicos (DURO DE MATAR) que o público fica pasmo: "eles vão escapar!" Mas quando um detetive veterano descobre uma pista deixada pelo assassino foragido (À BEIRA DO ABISMO), a próxima sequência contradiz esse medo com a Ideia positiva, "o crime não compensa porque o protagonista é ainda mais brilhante e/ou cruel". Daí talvez o detetive se engane e suspeite de outra pessoa (ADEUS, QUERIDA): "o crime compensa". Mas logo depois o protagonista descobre a verdadeira identidade do assassino (O FUGITIVO): "o crime não compensa". Em seguida, o bandido captura, ou até parece ter matado, o protagonista (ROBOCOP): "o crime compensa". Mas o detetive virtualmente ressuscita (IMPACTO FULMINANTE) e volta para caçar o bandido: "o crime não compensa".

As asseverações positiva e negativa da mesma ideia contestam-se mutuamente por meio do filme, crescendo em intensidade, até que, no momento de Crise, colidem em um último impasse. Desse impasse sai o Clímax da Estória, em que uma ou outra ideia vence. Pode ser a Ideia positiva: "a justiça triunfa porque o protagonista é tenazmente desembaraçado e corajoso" (A CONSPIRAÇÃO DO SILÊNCIO, VELOCIDADE MÁXIMA, O SILÊNCIO DOS INOCENTES), ou a Contraideia negativa: "a injustiça prevalece porque o antagonista é irresistivelmente cruel e poderoso" (SEVEN: OS SETE CRIMES CAPITAIS, Q & A –SEM LEI, SEM JUSTIÇA, CHINATOWN). Qualquer uma delas que seja dramatizada na ação climática final torna-se a Ideia Governante de Valor e Causa, a mais pura afirmação do significado conclusivo e decisivo da estória.

O ritmo da Ideia contra a Contraideia é fundamental e essencial para a nossa arte. Ela está no coração de todas as grandes estórias, não importa quão internalizada seja a ação. E o que é melhor, essa dinâmica simples pode tornar-se muito complexa, sutil e irônica.

Em VÍTIMAS DE UMA PAIXÃO, o detetive Keller (Al Pacino) se apaixona por sua principal suspeita (Ellen Barkin). Como resultado, cada cena que aponta para sua culpa torna-se irônica: positiva no valor da justiça, negativa no valor do amor. Na trama de maturação SHINE – BRILHANTE, a vitória musical (positivo) de David (Noah Taylor) provoca a inveja e a repressão brutal (negativo) de seu pai (Armin Mueller-Stahl), levando o pianista a uma imaturidade patológica

(duplamente negativo), que faz com que seu sucesso final seja um triunfo da maturidade em arte e em espírito (duplamente positivo).

DIDÁTICA

Um aviso: ao criar as dimensões do "argumento" de sua estória, tome cuidado para construir o poder de ambos os lados. Componha cenas e sequências que contradigam sua afirmação final com tanta verdade e energia quanto aquelas que a reafirmam. Se seu filme termina na Contraideia, como "o crime compensa porque...", amplifique as sequências que levam o público a achar que a justiça sairá vencedora. Se seu filme termina na Ideia, como "a justiça triunfa porque...", então aperfeiçoe as sequências que expressam "o crime compensa e muito". Em outras palavras, não incline seu "argumento" para qualquer lado.

Se, em um conto de moralidade, você escrevesse que seu antagonista era um tolo ignorante que mais ou menos destrói a si mesmo, somos persuadidos a acreditar que o bem vai prevalecer? Mas se, como um antigo criador de mitos, você criasse um antagonista de virtual onipotência que chega à beira do sucesso, você seria forçado a criar um protagonista capaz de tomar a luta para si e tornar-se ainda mais poderoso e brilhante. Nessa narração equilibrada sua vitória do bem sobre o mal é válida.

O perigo é esse: quando sua Premissa é uma ideia que deve provar ao mundo, e você arranja sua estória como uma certificação inegável de sua ideia, está na estrada da didática. No seu zelo por persuadir, sufoca a voz do outro lado. Abusando da arte para a pregação, seu roteiro transforma-se em uma tese em forma de filme, um sermão mal disfarçado, enquanto você bate em uma só nota para convencer o mundo. Didática resulta do entusiasmo ingênuo de que a ficção pode ser usada como um bisturi para arrançar os cânceres da sociedade.

Muito frequentemente, essas estórias tomam a forma de um Drama Social, um gênero guiado à mão pesada com duas convenções definitivas: identifique uma doença social; dramatize seu remédio. O escritor, por exemplo, pode decidir que a guerra é o flagelo da humanidade, e o pacifismo é a cura. Em seu zelo para convencer-nos, todas as suas boas pessoas são pessoas muito, mas muito boas, e todas as pessoas ruins são pessoas muito, mas muito ruins. Todos os diálogos são lamentos "na lata" sobre a futilidade e a insanidade da guerra, declarações calorosas de que a causa da guerra é o *establishment*. Da primeira ideia ao último tratamento, enche a tela com imagens de revirar o estômago, tomando cuidado para que cada cena diga em alto e bom som: "a guerra é um flagelo, mas pode ser curada pelo pacifismo... a guerra é um flagelo, mas pode ser curada pelo pacifis-

mo... a guerra é um flagelo, mas pode ser curada pelo pacifismo..." até você te vontade de pegar uma arma.

Mas os apelos pacifistas dos filmes antiguerra (OH! QUE BELA GUER-RA, APOCALYPSE NOW, GALLIPOLI, HAMBURGER HILL) raramente nos sensibilizam para a guerra. Não somos convencidos porque na pressa para provar que tem a resposta, o roteirista fica cego para uma verdade que sabemos muito bem – os homens amam a guerra.

Isso não quer dizer que começar com uma ideia certamente leva à produção de trabalho didático... mas há o risco. Enquanto uma estória se desenvolve, você deve cogitar intencionalmente ideias opostas, até mesmo repugnantes. Os melho-res escritores têm a mente flexível e dialética, que muda facilmente seu ponto de vista. Veem o positivo, o negativo e todas as tonalidades da ironia, procurando verdade nessas visões honesta e convincentemente. Essa onisciência força-os a tornarem-se ainda mais criativos, mais imaginativos e com uma visão mais profun-da. No final, expressam o que acreditam firmemente, mas não até eles permitirem a si mesmos pesar cada questão e experimentar todas as suas possibilidades.

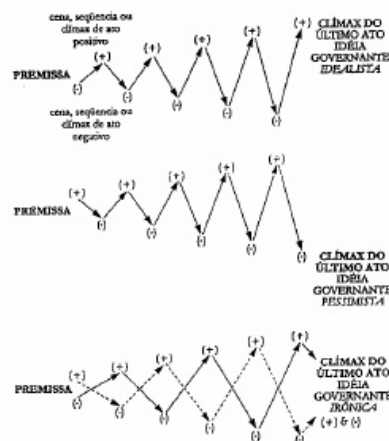
Tenha consciência disso, ninguém pode alcançar a excelência como escritor sem ser um pouco filósofo e ter fortes convicções. O truque é não ser escravo de suas ideias, mas imergir-se na vida. Pois a prova de sua visão não é quão bem consegue afirmar sua Ideia Governante, mas sim sua vitória sobre forças enorme-mente poderosas que você coloca em sua oposição.

Considere o equilíbrio fantástico dos três filmes antiguerra dirigidos por Stanley Kubrick. Com seus roteiristas, Kubrick pesquisava e explorava a Contraideia para uma visão mais profunda da própria psique humana. Suas estórias revelam que a guerra é uma extensão lógica de uma dimensão intrínseca da natureza humana que ama brigar e matar, espantando-nos com a conclusão de que se a humanidade ama a guerra, ela sempre existirá – como foi por aeons, é hoje e será em qualquer futuro previsto.

Em GLÓRIA FEITA DE SANGUE, o destino da França depende da vitória na guerra contra os alemães. Então quando um exército francês bate em retirada da batalha, um general contrariado cria uma estratégia inovadora de motivação: ordena a artilharia a bombardear suas próprias tropas. Em DR. FANTÁSTICO, os Estados Unidos e a Rússia se dão conta de que em uma guerra nuclear, não perder é mais im-portante que ganhar, então ambos tramam um esquema para não perder tão eficiente que incinera toda a vida na Terra. Em NASCIDO PARA MATAR, os Fuzileiros Navais enfrentam uma tarefa difícil: como persuadir seres humanos a ignorarem a proibição genética em matar seus iguais. A solução simples é lavagem cerebral nos recrutas, para que acreditem que o inimigo não é humano; matar um homem então torna fácil, até mesmo se ele é seu instrutor de ginástica. Kubrick sabia que se de munição suficiente para a humanidade, ela atiraria contra si mesma.

Um grande trabalho é uma metáfora viva que diz "a vida é assim". Os clás-sicos, de todas as épocas, não nos deram soluções, mas lucidez, não nos deram respostas, mas sinceridade poética; deixam inevitavelmente claros os problemas que todas as gerações devem resolver para serem humanas.

IDEALISTA, PESSIMISTA, IRÔNICO

Escritores, e as estórias que contam, podem ser utilmente divididos em três gran-des categorias, de acordo com a carga emocional da Ideia Governante.

Ideias Governantes idealistas

Estórias com "final positivo" expressam o otimismo, as esperanças e os sonhos da humanidade, uma visão positivamente carregada do espírito humano; a vida como desejamos que ela fosse. Exemplos:

"O amor preenche nossas vidas quando subjugamos as ilusões intelectuais e

seguimos nossos instintos": HANNAH E SUAS IRMÃS. Nessa estória multitramada, uma coleção de nova-iorquinos procura o amor, mas não consegue achá-lo porque pensam, analisam, tentam decifrar o significado das coisas: política sexual, carreiras, moralidade ou imoralidade. Um por um, porém, se livram de suas ilusões intelectuais e ouvem seus corações. No momento em que fazem isso, todos encontram o amor. Esse é um dos filmes mais otimistas que Woody Allen já fez.

"A bondade triunfa quando logramos o mal": AS BRUXAS DE EASTWICK. As bruxas engenhosamente viram os truques sujos do diabo contra ele mesmo e acham o bem e a felicidade na forma de três bebês bochechudos.

"A coragem e a genialidade da humanidade prevalecerá sobre a hostilidade da natureza". Filmes de Sobrevivência, um subgênero de Ação/Aventura, são estórias com "finais positivos" sobre conflitos de vida e morte com as forças da natureza. À beira da extinção, os protagonistas, com força de vontade e esperteza, lutam contra a personalidade frequentemente cruel da Mãe Natureza e sobrevivem: O DESTINO DE POSEIDON, TUBARÃO, A GUERRA DO FOGO, ARACNOFOBIA, FITZCARRALDO, O VOO DA FÊNIX, VIVOS.

Ideias Governantes pessimistas

Estórias com "final negativo" expressam nosso cinismo, nosso sentimento de abandono e azar, uma visão negativamente carregada do declínio da civilização, das dimensões obscuras da humanidade; possibilidades da vida que nós tememos. Exemplos:

"A paixão transforma-se em violência e destrói nossas vidas quando usamos pessoas como objetos de prazer": DANÇANDO COM UM ESTRANHO. Os amantes dessa obra britânica pensam que seu problema é uma diferença de classe, mas as classes foram superadas por inúmeros outros casais. No fundo, o problema é que o romance está envenenado pelos desejos mútuos de possuir um ao outro como objetos de gratificação neurótica. No final, ela se apodera da posse suprema – a vida de seu amante.

"O mal triunfa porque é parte da natureza humana": CHINATOWN. Em um nível superficial, CHINATOWN sugere que os ricos se safam de condenações por assassinato. Eles, de fato, se safam. Mais profundamente, porém, o filme expressa a ubiquidade do mal. Na realidade, como o bem e o mal são partes iguais da natureza humana, o mal supera o bem tão frequentemente quanto o bem supera o mal. Somos anjo e demônio ao mesmo tempo. Se nossas naturezas se inclinassem levemente para um lado ou para o outro, todos os dilemas sociais teriam sido resolvidos anos atrás. Mas estamos tão divididos que não sabemos o

que seremos no dia seguinte. Um dia construímos a Catedral de Notre Dame; no seguinte, Auschwitz.

"O poder da natureza terá a última palavra sobre os esforços fúteis da humanidade". Quando a Contraideia dos filmes de sobrevivência torna-se a Ideia Governante, temos aqueles raros filmes com "final negativo" nos quais novamente os seres humanos batalham contra uma manifestação da natureza, mas dessa vez a natureza prevalece: EXPEDIÇÃO ANTÁRTIDA, O HOMEM ELEFANTE, TERREMOTO e OS PÁSSAROS, nos quais a natureza nos dá um aviso. Esses filmes são raros, pois a visão pessimista é uma verdade complicada, que algumas pessoas preferem evitar.

Ideias Governantes irônicas

Estórias com "final negativo/positivo" expressam sensação de que a existência têm natureza complexa e dúbia, uma visão carregada positiva e negativamente ao mesmo tempo; a vida da forma mais completa e realista.

Aqui o otimismo/idealismo e o pessimismo/cinismo se fundem. Em vez de vocalizar um extremo ou o outro, a estória diz ambos. O Idealista "o amor triunfa quando sacrificamos nossas necessidades pelos outros" como em KRAMER VS. KRAMER, funde-se com o Pessimista "o amor destrói quando os interesses pessoais comandam", como em A GUERRA DOS ROSES, e resulta em uma Ideia Governante irônica: "o amor é tanto dor como prazer, uma angústia intensa, uma crueldade tenra que buscamos, pois sem ele a vida não tem sentido", como em NOIVO NEURÓTICO, NOIVA NERVOSA; MANHATTAN e A LENTE DO AMOR.

Falarei de dois exemplos de Ideias Governantes cujas ironias ajudaram a definir a ética e as atitudes da sociedade americana contemporânea. Primeiro, a ironia positiva:

> **A busca compulsiva pelos valores contemporâneos – sucesso, fortuna, fama, sexo, poder – vai destruí-lo, mas se você enxergar essa verdade a tempo e jogar fora sua obsessão, pode se redimir.**

Até os anos setenta, um "final positivo" poderia ser definido vagamente como "o protagonista consegue o que quer". No clímax o objeto de desejo do protagonista tornava-se um importante troféu, dependendo do valor em questão – a amante dos sonhos (amor), o corpo morto do vilão (justiça), uma insígnia de sucesso (fortuna, vitória), reconhecimento público (poder, fama) –, e ele o ganhava.

Nos anos setenta, porém, Hollywood desenvolveu uma versão altamente

irônica da estória de sucesso, Tramas de Redenção, em que os protagonistas buscam valores que uma vez foram estimados – dinheiro, reconhecimento, carreira, amor, vitória, sucesso –, mas de forma tão cega e compulsiva que isso os leva à beira da destruição. Eles aguentam perder, se não suas vidas, sua humanidade. Conseguem, porém, vislumbrar a natureza perniciosa de suas obsessões, parando antes de caírem no abismo, a ponto de jogar fora o que um dia apreciaram. Esse padrão gera um final rico em ironia: um clímax onde o protagonista sacrifica seu sonho (positivo), um valor que se tornou uma fixação que corrompia a alma (negativo), para ganhar uma vida honesta, sã e equilibrada (positivo).

O HOMEM QUE EU ESCOLHI, O FRANCO ATIRADOR, KRAMER VS KRAMER, UMA MULHER DESCASADA, MULHER NOTA 10, JUSTIÇA PARA TODOS, LAÇOS DE TERNURA, O CAVALEIRO ELÉTRICO, VIVENDO COM ESTILO, QUIZ SHOW – A VERDADE DOS BASTIDORES, TIROS NA BROADWAY, O PESCADOR DE ILUSÕES, GRAND CANYON – ANSIEDADE DE UMA GERAÇÃO, RAIN MAN, HANNAH E SUAS IRMÃS, A FORÇA DO DESTINO, TOOTSIE, UMA SEGUNDA CHANCE, GENTE COMO A GENTE, MARCAS DE UM PASSADO, HERÓIS SEM AMANHÃ, ENTRE DOIS AMORES, PRESENTE DE GREGO, UM GOLPE DO DESTINO, A LISTA DE SCHINDLER e JERRY MAGUIRE – A GRANDE VIRADA, giram ao redor dessa ironia, cada um expressando-a de forma única e poderosa. Como os títulos indicam, essa ideia é um ímã para Oscar.

Em termos de técnica, a execução da ação climática nesses filmes é fascinante. Historicamente, um final positivo é uma cena em que o protagonista age para conseguir o que quer. No entanto, em todos os trabalhos citados acima, o protagonista ou se recusa a agir por sua obsessão ou joga fora o que uma vez desejou. Ele vence "perdendo". Como na resolução do enigma Zen sobre o som das palmas feito por uma mão, o problema do escritor em cada caso é fazer de uma não ação ou ação negativa parecer positiva.

No clímax de HERÓIS SEM AMANHÃ o famoso wide receiver[1] Phillip Elliot (Nick Nolte) abre seus braços e deixa a bola cair, anunciando com esse gesto que não jogaria mais esse jogo infantil.

O CAVALEIRO ELÉTRICO termina com a antiga estrela dos rodeios Sonny Steele (Robert Redford), agora reduzido a mascote de uma marca vagabunda de cereal, soltando o garanhão premiado de seu patrocinador na natureza, simbolizando sua libertação da necessidade de ser famoso.

ENTRE DOIS AMORES é a estória de uma mulher vivendo sob a ética "eu sou o que tenho" dos anos oitenta. As primeiras palavras de Karen (Meryl

[1] Wide receiver: posição do futebol americano. (N. do T.)

Streep) são: "eu tive uma fazenda na África". Ela arrasta sua mobília da Dinamarca para o Quênia, para construir uma casa e uma plantação. Karen se define tanto por suas posses que chama os trabalhadores de "sua gente", até que seu amante a mostra que ela não possui de fato essas pessoas. Quando seu marido a infecta com sífilis, ela não se divorcia porque sua identidade é "esposa", definida por sua posse de um marido. Com o tempo, porém, percebe que você não é o que tem; você é seus valores, talentos, o que você pode fazer. Quando seu amante é assassinado, lamenta, mas não fica perdida, pois não é ele. E, dando de ombros, deixa seu marido, seu lar, todas as posses, abandona tudo o que tinha, mas ganha a si mesma.

LAÇOS DE TERNURA fala de uma obsessão bem diferente. Aurora (Shirley MacLaine) vive a filosofia epicurista de que a felicidade significa nunca sofrer, que o segredo da vida é evitar toda emoção negativa. Recusa duas fontes renomadas de mistério, carreira e amantes, e tem tanto medo da dor do envelhecimento que se veste como se fosse vinte anos mais nova. Sua casa tem o ar artificial de uma casa de bonecas. A única vida que tem ocorre ao telefone, com sua filha. Mas em seu quinquagésimo segundo aniversário, percebe que a profundidade de alegria que se experimenta é diretamente proporcional à dor que se está disposto a encarar. No último ato, ela joga fora o vazio de uma vida sem dor para aceitar filhos, amantes, idade e todo o prazer e dor que trazem.

Segundo, a ironia negativa:

> **Se você se apega a sua obsessão, sua busca cruel atingirá seu propósito, e então lhe destruirá.**

WALL STREET – PODER E COBIÇA, CASSINO, A GUERRA DOS ROSES, STAR 80, NASHVILLE, REDE DE INTRIGAS, A NOITE DOS DESESPERADOS – esses filmes são Tramas de Punição, contraparte das Tramas de Redenção acima. Neles a Contraideia do "final negativo" torna-se a Ideia Governante, quando os protagonistas continuam firmemente guiados por sua necessidade de alcançar a fama e o sucesso, e nunca pensam em abandoná-la. No Clímax da Estória, os protagonistas alcançam seu desejo (positivo), apenas para serem destruídos por ele (negativo). Em NIXON, a confiança cega e corrupta do presidente (Anthony Hopkins) em seus poderes políticos o destrói e leva consigo a fé da nação no governo. Em A ROSA, Rose (Bette Midler) é destruída por sua paixão por drogas, sexo e rock'n'roll. Em O SHOW DEVE CONTINUAR, Joe Gideon (Roy Scheider) é derrubado por sua carência neurótica de drogas, sexo e comédia musical.

Sobre a ironia

O efeito da ironia no público é aquela maravilhosa reação, "ah, a vida é bem assim". Reconhecemos que o idealismo e o pessimismo estão nos extremos da experiência, que a vida raramente é só alegria, e também não é só desastre e escuridão; ela é os dois. Da pior das experiências algo positivo pode ser ganho; pela mais rica das experiências existe um preço a ser pago. Não importa como tentemos tramar uma passagem contínua através da vida, navegamos nas marés da ironia. A realidade é implacavelmente irônica, e é por isso que estórias que acabam em ironia tendem a durar mais através pelo tempo, viajar mais pelo mundo e arrancar mais paixão e respeito do público.

É por isso também, que das três cargas emocionais possíveis no clímax, a ironia é, de longe, a mais difícil de escrever. Exige a mais profunda sabedoria e as técnicas mais aperfeiçoadas por três razões.

Em primeiro lugar, já é difícil inventar um final alegre e idealista ou um clímax sombrio e pessimista que seja satisfatório e convincente. Mas um clímax irônico é uma única ação que afirma positiva e uma negativa. Como fazer dois em um?

Segundo, como dizer ambos claramente? Ironia não quer dizer ambiguidade. Ambiguidade é uma nódoa; uma coisa não pode ser distinta da outra. Mas não há nada de ambíguo na ironia; é uma declaração clara e dupla do que é ganho e do que é perdido, lado a lado. Ironia também não é coincidência. Uma ironia verdadeira é motivada honestamente. Estórias que terminam por acaso, duplamente carregadas ou não, são insignificantes, não irônicas.

Terceiro, se em um clímax a situação de vida do protagonista é tanto positiva quanto negativa, como expressá-la de modo que as duas cargas permaneçam separadas na experiência do público e não cancelem uma a outra, fazendo com que você termine não dizendo nada?

SIGNIFICADO E SOCIEDADE

Uma vez que você descobrir sua Ideia Governante, respeite-a. Nunca se dê ao luxo de pensar "isso é só entretenimento". O que é, afinal, "entretenimento"? Entretenimento é o ritual de sentar-se no escuro, olhar fixamente para a tela, investindo uma tremenda quantidade de concentração e energia naquilo que você espera ser uma experiência emocional significante e satisfatória. Qualquer filme que apanhe, segure e recompense o ritual da estória é entretenimento. Seja ele O MÁGICO DE OZ (EUA/1939) ou OS INCOMPREENDIDOS (França/1959),

A DOCE VIDA (Itália/1960) ou BRANCA DE NEVE E OS TRÊS PATETAS (USA/1961), nenhuma estória é inocente. Todas as narrativas coerentes expressam uma ideia velada dentro de um encanto emocional.

Em 388 a.C., Platão incitou os patriarcas de Atenas a mandar para o exílio todos os poetas e contadores de estória. Eles são uma ameaça à sociedade, argumentou. Escritores mexem com ideias, mas não de uma maneira aberta e racional como os filósofos. Ao contrário, escondem suas ideias dentro das emoções sedutoras da arte. Ainda assim, ideias sentidas, como Platão apontou, são ideias de qualquer maneira. Toda estória efetiva manda uma ideia carregada para dentro de nós, que nos toca, de modo que somos forçados a acreditar. Na verdade, o poder persuasivo de uma estória é tão grande que podemos acreditar em seu significado até mesmo quando achamos que somos moralmente repulsivos. Contadores de estória, insistiu Platão, são pessoas perigosas. Ele estava certo.

Considere DESEJO DE MATAR. Sua Ideia Governante é "a justiça triunfa quando os cidadãos fazem justiça com suas próprias mãos e matam as pessoas que precisam ser mortas". De todas as ideias vis da história humana, essa é a mais vil. Munidos dela, os nazistas devastaram a Europa. Hitler acreditava que transformaria o continente em um paraíso caso matasse as pessoas que precisavam ser mortas... e ele tinha sua lista.

Quando DESEJO DE MATAR estreou, resenhas de jornal do país inteiro ficaram moralmente enojadas com a visão de Charles Bronson correndo por Manhattan, atirando nas pessoas se parecessem criminosas: "Hollywood acha que isso é justiça?", reclamavam. "O que aconteceu com o processo legal?" Mas em quase todas as resenhas que li, em algum momento o crítico notava: "...e ainda assim o público pareceu gostar". Um código para: "...e o crítico também". Críticos nunca citam o prazer do público, a não ser quando eles o compartilham. Apesar de suas sensibilidades escandalizadas, o filme os pegou também.

Por outro lado, não gostaria de viver em um país onde DESEJO DE MATAR não pudesse ser feito. Oponho-me a toda censura. Na busca pela verdade, devemos sofrer voluntariosamente com as piores mentiras. Devemos, como Justice Holmes argumentou, confiar no mercado de ideias. Se ouvirmos a todos, até mesmo os irracionalmente radicais ou cruelmente reacionários, a humanidade terá todas as possibilidades à mesa e fará a escolha certa. Nenhuma civilização, incluindo a de Platão, foi destruída por que seus cidadãos aprenderam muitas verdades.

Personalidades autoritárias, como Platão, temem que a ameaça não venha das ideias, e sim da emoção. Quem está no poder nunca quer que nós tenhamos sentimentos. O pensamento pode ser controlado e manipulado, mas a emoção é obstinada e imprevisível. Artistas ameaçam a autoridade expondo mentiras e ins-

pirando a paixão pela mudança. É por isso que quando tiranos assumem o poder, seus pelotões de fuzilamento miram o coração do escritor.

Finalmente, dado o poder de influência da estória, precisamos ver a questão da responsabilidade social do artista. Acredito que nós não temos a responsabilidade de curar as mazelas sociais ou renovar a fé na humanidade, ou levantar o espírito da sociedade ou até mesmo expressar nosso eu interno. Temos apenas uma responsabilidade: contar a verdade. Portanto, estude seu Clímax da Estória e retire dele sua Ideia Governante. Mas antes de dar outro passo, pergunte a si mesmo: essa é a verdade? Eu acredito no significado de minha estória? Se a resposta é não, jogue isso fora e comece de novo. Se sim, faça tudo o que for possível para lançar seu trabalho ao mundo. Pois apesar de um artista poder, em sua vida privada, mentir para os outros e até mesmo para si mesmo, quando cria, diz a verdade; e em um mundo de mentiras e mentirosos, uma obra de arte honesta é sempre um ato de responsabilidade social.

PARTE 3

OS PRINCÍPIOS DO DESIGN DA ESTÓRIA

Quando forçada a trabalhar em um formato restrito, a imaginação é forçada ao máximo – e produzirá as ideias mais ricas. Com total liberdade, é provável que o trabalho perca seu foco.

T. S. ELIOT

7

A SUBSTÂNCIA DA ESTÓRIA

A partir de qual material nós criamos as cenas que um dia veremos nas telas? Qual é a argila que giramos e moldamos, mantemos ou jogamos fora? Qual é a "substância" da estória?

Em todas as outras artes, a resposta é evidente. Um compositor tem seu instrumento e as notas que ele faz. Um dançarino chama seu corpo de instrumento. Escultores cinzelam pedras. Pintores espalham tinta. Todos os artistas podem botar suas mãos na matéria-prima de sua arte – exceto o escritor. Pois no núcleo de uma estória há uma "substância", como a energia que gira em torno de um átomo, que nunca é vista, ouvida ou tocada *diretamente*, mas ainda assim a conhecemos e sentimos. A matéria da estória é viva, mas intangível.

"Intangível?", ouço você pensando. "Mas tenho minhas *palavras*. Diálogo, descrição. Posso colocar as mãos nas folhas. A matéria-prima do escritor é a linguagem." Na verdade não é, e a carreira de muitos escritores talentosos, especialmente aqueles que começaram a escrever roteiros após uma forte educação em literatura, desanda por causa do desastroso engano quanto a esse princípio. Pois como o vidro é um meio para a luz, o ar é um meio para o som, a linguagem é apenas um meio, na verdade um dos muitos, para a narrativa. Algo muito mais profundo que meras palavras está no coração de uma estória.

E no outro lado da estória está outro fenômeno igualmente profundo: a reação do público a essa substância. Quando você pensa a respeito, ir ao cinema é bizarro. Centenas de estranhos sentam em uma sala escura, cotovelo com cotovelo, por mais de duas horas. Eles não vão ao banheiro ou saem para fumar. Em vez disso, eles olham fixamente para uma tela, investindo mais concentração ininterrupta

que dão para o trabalho, pagando para sofrer com emoções que eles fariam de tudo para evitar na vida. Dessa perspectiva, uma segunda pergunta surge: qual é a fonte da energia da estória? Como ela submete o público a uma atenção mental e sensitiva tão intensa? Como funciona a estória?

As respostas para essas questões vêm quando o artista explora o processo criativo *subjetivamente*. Para entender a substância da estória e como ela age, você precisa visualizar seu trabalho de dentro para fora, a partir do centro de seu personagem, olhando para o mundo *lá fora* pelos olhos do personagem. Para adentrar esse ponto de vista subjetivo e altamente imaginativo, você precisa observar atentamente a criatura que pretende habitar, um *personagem*. Ou, mais especificamente, um *protagonista*. Pois apesar do protagonista ser um personagem como qualquer outro, sendo o papel central e essencial, ele encarna todos os aspectos do personagem em termos absolutos.

O PROTAGONISTA

Geralmente, o protagonista é um único personagem. Uma estória, porém, pode ser conduzida por um duo, como em THELMA E LOUISE; um trio em AS BRUXAS DE EASTWICK; ou ainda mais como OS SETE SAMURAIS ou OS DOZE CONDENADOS. Em O ENCOURAÇADO POTEMKIN toda uma classe de pessoas, o proletariado, cria um gigante *pluriprotagonista*.

Para que dois ou mais personagens formem um pluriprotagonista, duas condições devem ser respeitadas: primeiro, todos os indivíduos do grupo dividem o mesmo desejo. Segundo, na batalha para alcançar esse desejo, eles devem sofrer e beneficiar-se mutuamente. Se um alcança o sucesso, todos se beneficiam. Se um sofre um revés, todos sofrem. Em um pluriprotagonista, motivação, ação e consequência são de todos.

Uma estória pode ser, por outro lado, multiprotagonizada. Aqui, ao contrário do pluriprotagonista, os personagens buscam desejos diferentes e individuais, sofrendo e beneficiando-se independentemente: PULP FICTION – TEMPO DE VIOLÊNCIA, HANNAH E SUAS IRMÃS, PARENTHOOD – O TIRO QUE NÃO SAIU PELA CULATRA, QUANDO OS JOVENS SE TORNAM ADULTOS, FAÇA A COISA CERTA, CLUBE DOS CINCO, COMER BEBER VIVER, PELLE, O CONQUISTADOR, ESPERANÇA E GLÓRIA, HIGH HOPES. Robert Altman é um mestre nesse tipo de design: CERIMÔNIA DE CASAMENTO, NASHVILLE, SHORT CUTS – CENAS DA VIDA.

Na tela, a estória com multiprotagonização é tão velha quanto GRANDE HOTEL; na literatura, é mais velha, *Guerra e Paz*; no teatro, ainda mais velha, *Sonhos de Uma Noite de Verão*. Estórias com múltiplos protagonistas ganham multitramas. Ao invés de guiar a estória a partir do desejo de um protagonista, seja ele singular ou plural, esses trabalhos tecem várias pequenas estórias, cada qual com seu protagonista, para criar um retrato dinâmico de uma sociedade específica.

O protagonista não precisa ser humano. Ele pode ser um animal, como BABE – O PORQUINHO ATRAPALHADO, ou um desenho animado, como PERNALONGA, ou até mesmo um objeto inanimado, como o herói da estória infantil *The Little Engine That Could (A Pequena Engrenagem que Podia)*. Qualquer coisa que possa ter vontade própria e que tenha capacidade de desejar, agir e sofrer consequências pode ser um protagonista.

É até possível, em casos raros, trocar o protagonista no meio da estória. PSICOSE faz isso, fazendo do assassinato no chuveiro um golpe tanto emocional quanto formal. Quando a protagonista morre, o público fica momentaneamente confuso; sobre quem é esse filme? A resposta é um pluriprotagonista, quando a irmã da vítima, o namorado e um detetive assumem o comando da estória. Mas não importa se o protagonista é singular, plural ou múltiplo, não importa como ele é caracterizado, todos têm certas características próprias do protagonista, e a primeira delas é *força de vontade*.

O PROTAGONISTA é um personagem voluntarioso.

Outros personagens podem ser obstinados, até mesmo inflexíveis, mas o protagonista em particular é um ser voluntarioso. A quantidade exata da força de vontade, porém, não pode ser medida. Uma boa estória não é necessariamente uma luta entre uma vontade gigante contra forças absolutas da inevitabilidade. A qualidade da força de vontade é tão importante quando a quantidade. A força de vontade de um protagonista pode ser menor do que a do Jó bíblico, mas tem que ser poderosa o suficiente para sustentar o desejo ao longo do conflito e finalmente agir e criar mudanças significativas e irreversíveis.

Também, a verdadeira força do protagonista pode esconder-se atrás de uma caracterização passiva. Considere Blanche DuBois, protagonista de UM BONDE CHAMADO DESEJO. À primeira vista ela parece fraca, passiva e *sem vontade*, querendo apenas, como ela diz, viver na realidade. Ainda assim, atrás de sua frágil caracterização, a personagem interior de Blanche é dona de uma poderosa vontade que guia seu desejo inconsciente: o que ela realmente quer é *escapar da realidade*. Então Blanche faz de tudo para proteger a si mesma do mundo horrendo que a engolfa: ela finge ser uma senhora nobre, põe lenços em móveis gastos, quebra-luzes em lâmpadas expostas, tenta criar um príncipe encantado a partir de um bronco. Quando nada disso dá certo, ela faz sua fuga final da realidade – enlouquece.

Por outro lado, enquanto Blanche apenas aparenta ser passiva, o protagonista verdadeiramente passivo é um erro lastimavelmente comum. Uma estória não pode ser contada a partir de um protagonista que não quer nada, que não toma decisões, cujas ações não mudam nada em nenhum nível.

O PROTAGONISTA tem um desejo consciente.

A força de vontade do protagonista impele um desejo conhecido. O protagonista tem uma necessidade ou meta, *um objeto de desejo*, e ele sabe disso. Se você pode puxar seu protagonista de lado e cochichar em sua orelha "o que você quer?", ele teria uma resposta: "eu quero X hoje, Y semana que vem, mas no final eu quero Z." O objeto de desejo do protagonista pode ser externo: a destruição do tubarão em TUBARÃO, ou interno: maturidade em QUERO SER GRANDE. Em ambos os casos, o protagonista sabe o que quer, e para muitos personagens um desejo simples, claro e consciente já é o bastante.

O PROTAGONISTA pode ter também um desejo inconsciente autocontraditório.

Contudo, os personagens mais memoráveis e fascinantes tendem a ter não apenas um desejo consciente, mas também um inconsciente. Apesar desses protagonistas complexos não estarem cientes de sua necessidade subconsciente, o público sente, percebendo neles uma contradição interna. O desejo consciente e o inconsciente de um protagonista multidimensional contradizem um ao outro. O que ele acredita querer é a antítese do que ele realmente, mas de modo inconsciente, quer. Isso é evidente. Por qual motivo você daria a seu personagem um desejo subconsciente se ele fosse exatamente a mesma coisa que ela procura conscientemente?

O PROTAGONISTA tem a capacidade de buscar o objeto de desejo convincentemente.

A caracterização do protagonista deve ser apropriada. Ele necessita uma combinação crível de qualidades, no equilíbrio certo, para alcançar seu desejo. Isso não quer dizer que ele terá o que quer. Ele pode falhar. Mas os desejos do personagem devem ser realistas o suficiente em relação a sua força de vontade e capacidades, para que o público acredite que ele possa fazer o que é visto fazendo e que ele tenha uma chance de chegar lá.

O PROTAGONISTA deve ter ao menos uma chance de alcançar seu desejo.

O público não tem paciência com um protagonista que não tenha chances de realizar seu desejo. A razão é simples: ninguém acredita nisso em sua própria vida. Ninguém acredita que não tem a menor chance de realizar seus desejos. Mas se voltássemos a câmera para a vida, o panorama geral nos levaria a concluir que, nas palavras de Henry David Thoreau, "os homens levam sua vida em um quieto desespero", que a maioria das pessoas desperdiça seu tempo precioso e morre com um sentimento de que foram menores que seus sonhos. Por mais honesta que essa visão dolorosa seja, não podemos aceitá-la como verdade. Em vez disso, carregamos a esperança até o fim.

A esperança, apesar de tudo, não é desarrazoada. É simplesmente hipotética. "Se isso... se aquilo... se eu aprendesse mais... se eu amasse mais... se eu me disciplinar... se eu ganhar na loteria... se as coisas mudarem, então eu terei uma chance de conseguir da vida o que eu quero." Nós todos carregamos esperança em nosso coração, não importa quais as chances que tenhamos. Um protagonista, portanto, que não tem nenhuma esperança, que não tem a mínima capacidade de alcançar seu desejo, não pode nos interessar.

O PROTAGONISTA tem a força de vontade e a capacidade de buscar o objeto de seu desejo consciente e/ou inconsciente até o fim da linha, no limite humano estabelecido pelo ambiente e pelo gênero.

A arte da estória não é sobre o que está na metade, mas sobre o pêndulo da existência indo aos seus limites, sobre a vida vivida em seus estados mais intensos. Exploramos os graus moderados da existência, mas apenas como um caminho para o fim da linha. O público percebe o limite e quer que ele seja alcançado. Pois não importa quão íntimo ou épico é o ambiente, instintivamente o público desenha um círculo ao redor dos personagens e de seu mundo, uma circunferência de experiência que é definida pela natureza da realidade ficcional. Essa linha pode alcançar o fundo da alma, ou os confins do universo, ou ambas as direções ao mesmo tempo. O público, portanto, espera que o contador de estórias seja um artista visionário que possa levar sua estória para essas profundidades e alturas distantes.

Uma ESTÓRIA deve crescer para uma ação final além da qual o público não consiga imaginar algo mais.

Em outras palavras, um filme não pode mandar seu público para a rua reescrevendo o roteiro: "Final feliz... mas ela não devia ter acertado as contas com o pai? Ela não devia ter desmanchado o relacionamento com Ed antes de se mudar para a casa do Mac? Ela não deveria...?" Ou: "Triste... o cara morreu, mas por que ele não chamou a polícia? E ele não tinha deixado uma arma debaixo do para-lama? Ele não deveria...?" Se as pessoas saem imaginando cenas que eles achavam que deveriam ser vistas antes ou depois do final que nós criamos, elas não estarão satisfeitas. Nós devemos ser melhores escritores que eles. O público quer ser levado ao limite, onde todas as questões são respondidas e todas as emoções satisfeitas – o fim da linha.

O protagonista nos leva a esse limite. Ele deve tê-lo dentro de si para buscar seu desejo nos confins da experiência humana, seja em profundidade, amplitude ou ambos, para alcançar uma mudança irreversível e absoluta. Isso não quer dizer que seu filme não possa ter uma sequência; seu protagonista pode ter mais estórias a contar. Isso significa que cada estória deve achar seu próprio fechamento.

O PROTAGONISTA tem de ser empático; ele pode ou não ser simpático.

Simpático quer dizer amável. Tom Hanks e Meg Ryan, por exemplo, ou Spencer Tracy e Katherine Hepburn em seus papéis típicos: no momento que eles surgem na tela, gostamos deles. Queríamos ter essas pessoas como amigos, parentes ou amantes. Eles têm um carisma inato e evoçam simpatia. Empatia, contudo, é uma resposta mais profunda.

Empático significa "como eu". O público reconhece certa humanidade compartilhada dentro do protagonista. Personagem e público não são iguais em todos os aspectos, é claro; eles podem dividir apenas uma qualidade. Mas há algo sobre o personagem que atinge a audiência. Nesse momento de reconhecimento, o público súbita e instintivamente quer que o protagonista alcance o que ele deseja, seja lá o que isso for.

A lógica inconsciente do público segue assim: "esse personagem é como eu. Portanto, eu quero que ele tenha o que ele quer, pois se eu estivesse nessas circunstâncias, eu ia querer a mesma coisa para mim." Hollywood tem muitas expressões sinônimas para essa conexão: "alguém para se seguir", "alguém para torcer". Todas descrevem a conexão empática que o público sente que existe entre ele e o protagonista. O público pode, quando muito comovido, sentir empatia por todos os personagens do seu filme, mas ele tem que sentir empatia pelo protagonista. Se não, a ligação entre público e estória é quebrada.

A LIGAÇÃO COM O PÚBLICO

O envolvimento emocional do público é sustentado pela empatia. Se o escritor não consegue criar uma ligação entre quem vai ao cinema e o protagonista, sentamo-nos nas poltronas sem sentir nada. Envolvimento não tem nada a ver com evocar altruísmo e compaixão. Nós sentimos empatia por razões muito pessoais, se não egocêntricas. Quando nos identificamos com um protagonista e seus desejos na vida, estamos de fato torcendo por nossos próprios desejos na vida. Através da empatia, a ligação vicária entre nós mesmos e um ser humano ficcional, testamos e estendemos nossa humanidade. A dádiva da estória é a oportunidade de viver vidas além da nossa, desejar e lutar em uma miríade de mundos e tempos, nas várias profundidades de nossa existência.

Empatia, portanto, é absoluta, enquanto simpatia é opcional. Todos nós já encontramos pessoas adoráveis que não atraíram nossa compaixão. Um protagonista, portanto, pode ou não ser agradável. Sem saber da diferença entre simpatia e empatia, alguns escritores criam automaticamente heróis legais, com medo de que o público não se identifique se o papel principal não for de alguém legal. Incontáveis desastres comerciais, contudo, foram estrelados por protagonistas charmosos. Amabilidade não é garantia de envolvimento com o público; é apenas um aspecto da caracterização. O público se identifica com o personagem profundo, com qualidades inatas reveladas por escolhas sob pressão.

À primeira vista, criar a empatia não parece ser algo difícil. O protagonista é um ser humano; o público é um monte de seres humanos. Quando o público olha para a tela, ele reconhece a humanidade do personagem, sente que a compartilha, identifica-se com o protagonista e então mergulha na estória. De fato, nas mãos dos maiores escritores, até mesmo o personagem menos simpático pode ser empático.

Macbeth, por exemplo, visto objetivamente, é monstruoso. Ele mata o gentil e velho rei enquanto dorme, um rei que nunca lhe fez mal algum – na verdade, no mesmo dia ele havia dado uma promoção real a seu algoz. Macbeth, então, mata dois servos do rei para culpá-los pelo crime. Ele mata seu melhor amigo. Finalmente, ele ordena o assassinato da mulher e dos filhos pequenos de seu inimigo. Ele é um assassino cruel; ainda assim, nas mãos de Shakespeare, ele se torna um herói trágico e empático.

O bardo conseguiu esse feito dando a Macbeth uma consciência. Enquanto divagueia em seu solilóquio, pensando e agonizando, "Por que estou fazendo isso? Que tipo de homem sou eu?", o público ouve e pensa, "Que tipo? Perseguido pela culpa... que nem eu. Sinto-me mal quando penso em fazer coisas ruins. Sinto-me péssimo quando eu as faço e depois a culpa não tem fim. Macbeth é um ser huma-

no; ele tem uma consciência como a minha." De fato, estamos tão fascinados com a alma agonizante de Macbeth que nós sentimos uma perda trágica quando, no clímax, Macduff lhe corta a cabeça. *Macbeth* é uma amostra de tirar o fôlego do poder quase divino do escritor ao encontrar um centro de empatia em um personagem que seria desprezível de outra maneira.

Por outro lado, muitos filmes recentes, apesar de outras qualidades esplêndidas, foram por água abaixo por não conseguir criar uma ligação com o público. Apenas um exemplo de muitos: ENTREVISTA COM O VAMPIRO. A reação do público para Louis, interpretado por Brad Pitt, foi mais ou menos essa: "Se eu fosse Louis, preso nesse inferno após a morte, acabaria com isso num segundo. Azar dele ser vampiro. Não quereria isso para ninguém. Mas se ele acha revoltante chupar a vida de vítimas inocentes, se ele odeia a si mesmo por transformar uma criança num demônio, se ele está cansado de sangue de rato, ele deveria fazer algo muito simples: esperar o nascer do sol e, puf, acabou." Apesar do romance de Anne Rice nos levar aos pensamentos e sentimentos de Louis até que nós sentíssemos empatia por ele, o olho imparcial da câmera o vê pelo que ele é, uma fraude chorona. O público sempre se dissocia de hipócritas.

O PRIMEIRO PASSO

Quando você se senta para escrever, a meditação começa: "Como começar? O que vai fazer meu personagem?"

Seu personagem, de fato todos as personagens, na busca de qualquer desejo, em qualquer momento da estória, sempre tomará a ação mínima, a mais conservativa *no seu ponto de vista*. Todos os seres humanos sempre fazem isso. A humanidade é fundamentalmente conservativa, como é toda a natureza. Nenhum organismo gasta mais energia do que o necessário, arrisca algo que não precisa fazer ou age a não ser que seja necessário. Por que deveria? Se uma tarefa pode ser feita de uma maneira fácil, sem risco de perdas ou dores, ou gasto de energia, por que alguma criatura faria a coisa mais difícil, perigosa ou enervante? Ninguém faria. A natureza não permite... e a natureza humana é apenas um aspecto da natureza universal.

Na vida, frequentemente vemos pessoas, e até animais, agindo com comportamentos extremos que parecem desnecessários, se não estúpidos. Mas essa é nossa visão objetiva de sua situação. Subjetivamente, de dentro da experiência da criatura, essa ação aparentemente imoderada foi mínima, conservativa e necessária. O que é "conservativo", afinal, é sempre um ponto de vista relativo.

Por exemplo: se uma pessoa normal quisesse entrar em uma casa, ela tomaria

ação mínima e conservativa. Ela bateria na porta pensando "Se eu bater, a porta será aberta. Serei convidado a entrar e isso será um passo positivo em direção ao meu desejo". Um herói das artes marciais, porém, como um primeiro passo conservativo, poderia destruir a porta com golpes de karatê, achando que isso é prudente e mínimo.

O que é necessário porém mínimo e conservativo é relativo ao ponto de vista de cada personagem em cada momento específico. Na vida, por exemplo, eu digo para mim mesmo: "Se eu cruzar essa rua agora, aquele carro está longe o suficiente para que o motorista me veja em tempo, baixe a velocidade se necessário, e eu irei ao outro lado". Ou: "Não consigo encontrar o telefone da Dolores. Mas eu sei que meu amigo Jack tem o número em seu Rolodex. Se eu chamá-lo no meio de um dia de trabalho turbulento, sendo ele meu amigo, ele interromperá o que estiver fazendo e me dará o número."

Em outras palavras, na vida nós agimos consciente ou inconscientemente (e a vida é espontânea a maior parte do tempo, quando abrimos nossas bocas ou damos um passo), pensando ou sentindo de acordo com esse efeito: "Se nessas circunstâncias eu tomo essa ação mínima e conservativa, o mundo reagirá de modo que isso seja um passo positivo em direção a conseguir o que eu quero". E na vida, noventa e nove por cento do tempo estamos certos. O motorista nos vê a tempo, freia e você seguramente chega ao outro lado. Você liga para o Jack e se desculpa por interrompê-lo. Ele diz, "tudo bem", e lhe dá o número. Essa é a grande massa da experiência, hora após hora, na vida. MAS NUNCA, JAMAIS EM UMA ESTÓRIA.

A grande diferença entre a estória e a vida é que na estória nós descartamos as minúcias da existência diária nas quais seres humanos agem esperando certa reação permissiva do mundo e, de certa forma, alcançam o que esperam.

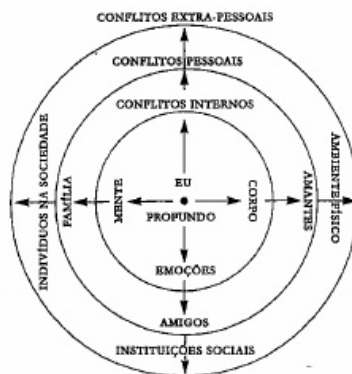
> **Na estória, nos concentramos naquele momento, e apenas naquele momento, no qual um personagem age esperando uma reação útil de seu mundo, mas, em vez disso, o efeito de sua ação é provocar as forças do antagonismo. O mundo do personagem reage diferente do esperado, ou mais poderosamente do que o esperado ou ambos.**

Eu pego o telefone, ligo para Jack, e digo: "desculpa por incomodá-lo, mas não consigo achar o telefone da Dolores. Você poderia–" e ele grita "Dolores? Dolores! Como você ousa me pedir o telefone dela?" e desliga o telefone na minha cara. De repente, a vida é interessante.

O MUNDO DO PERSONAGEM

Esse capítulo procura a substância da estória, vista da perspectiva de um escrito[r] que se colocou, dentro de sua imaginação, no centro do personagem que cria. O "centro" de um ser humano, aquela particularidade irredutível do eu mais íntimo, é a consciência que você carrega consigo vinte e quatro horas por dia, que o observa fazendo o que faz, que lhe repreende quando você erra, ou que lhe congratula na[-] quelas raras ocasiões em que acerta. É o observador profundo que surge quando você passa pelas mais agonizantes experiências na sua vida, jogado no chão, cans[a]do de tanto chorar... aquela voz que lhe diz que sua máscara caiu. O olho interior [é] você: sua identidade, seu ego, o foco consciente da sua existência. Tudo o que est[á] fora desse núcleo subjetivo é o mundo objetivo de um personagem.

O mundo de um personagem pode ser imaginado como uma série de círculo[s] concêntricos ao redor de um núcleo de identidade, ou de consciência pura, círcu[-] los que marcam os níveis de conflito na vida dele. O círculo ou nível interno é se[u] próprio eu e os conflitos que surgem dos elementos dessa natureza: mente, corpo [e] emoção.

TRÊS NÍVEIS DE CONFLITO

Quando, por exemplo, um personagem age, sua mente pode não reagir da [ma]neira que ele antecipou. Seus pensamentos podem não ser tão rápidos, tão pro[fun]dos e tão espertos quanto esperava. Seu corpo pode não reagir como imaginou. [E]le pode não ser forte o suficiente ou ágil o suficiente para uma tarefa em particu[lar]. E todos nós sabemos que as emoções nos traem. Então o círculo de antago[nis]mo mais próximo no mundo de um personagem é o próprio ser: sentimentos [e] emoções, mente e corpo, todos ou qualquer um deles pode ou não reagir de um momento para o outro da forma esperada. Na maioria das vezes, são nossos piores inimigos.

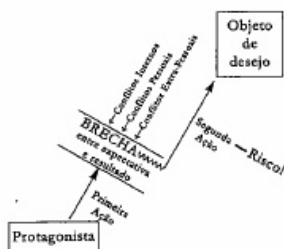
O segundo círculo inscreve relacionamentos pessoais, uniões de intimidade [m]ais profundas que o papel social. Convenções sociais designam os papéis que in[ter]pretamos externamente. Nesse momento, por exemplo, estamos interpretando [pro]fessor/aluno. Um dia, porém, nossos caminhos poderão se cruzar e nós pode[mo]s decidir mudar nossa relação profissional para a amizade. Da mesma maneira, [pai]/filho começa como um papel social que pode ou não se aprofundar. Muitos de nós vivem em relações de pai e filho que jamais se aprofundam além da definição social de autoridade e rebelião. Apenas quando deixamos de lado os papéis con[-] vencionais encontramos a verdadeira intimidade na família, nos amigos e amantes – que então não reagem da maneira que esperamos e se transformam no segundo nível de conflito pessoal.

O terceiro círculo marca o nível de conflito extrapessoal – todas as fontes [d]e antagonismo que não são pessoais: conflito entre instituições sociais e indiví[du]os – governo/cidadão, igreja/fiel, corporação/cliente; conflito com indivíduos [–] policial/criminoso/vítima, chefe/trabalhador, cliente/garçom, doutor/paciente; [co]nflito com ambientes naturais ou artificiais – tempo, espaço e todo objeto que [e]stiver lá.

A BRECHA

Uma ESTÓRIA nasce no lugar onde os domínios subjetivo e objetivo se tocam.

[O] protagonista busca um objeto de desejo além do seu alcance. Consciente ou [in]conscientemente ele escolhe levar a cabo uma ação em particular, motivado pelo [pen]samento ou sentimento de que esse ato fará com que o mundo reaja de modo [q]ue dê um passo positivo em direção ao seu desejo. De seu ponto de vista subjetivo, [a a]ção que ele escolheu parece mínima e conservativa, mas ainda assim suficiente [para] causar a reação que ele quer. Mas no momento em que ele age, o domínio

objetivo de sua vida interior, seus relacionamentos pessoais ou o mundo extrapessoal, ou uma combinação deles, reagem de uma maneira que é mais poderosa ou diferente da que ele esperava.

A reação do seu mundo bloqueia seu desejo, jogando-o para um lugar mais longe de sua meta do que ele estava antes. Em vez de evocar a cooperação de seu mundo, sua ação provoca forças do antagonismo que abrem a *brecha* entre sua expectativa subjetiva e o resultado objetivo, entre o que ele achou que aconteceria quando agiu e o que de fato acontece, entre seu senso de probabilidade e a necessidade.

Todo ser humano age, de um momento para o outro, sabendo ou não, a partir de seu senso de probabilidade, o que ele espera, com toda plausibilidade, que aconteça quando ele toma essa ação. Nós todos caminhamos por essa terra pensando, ou pelo menos tendo esperança, que compreendemos a nós mesmos, nossos amigos íntimos, a sociedade e o mundo. Nós agimos de acordo com o que acreditamos ser a verdade sobre nós mesmos, as pessoas ao nosso redor e o ambiente. Mas essa é uma verdade que não podemos conhecer de forma absoluta. Isso é o que acreditamos ser verdade.

Também acreditamos que somos livres para tomar qualquer decisão e qualquer ação. Mas cada escolha e ação que fazemos e tomamos, espontânea ou deliberadamente, está enraizada na soma total de nossa experiência, no que aconteceu conosco na realidade, imaginação ou sonho até esse momento. Nós escolhemos, então, agir baseados no que esse acumulado de vida nos diz que será a reação provável do mundo. É apenas aí, quando tomamos uma ação, que descobrimos a necessidade.

Necessidade é uma verdade absoluta. Necessidade é o que de fato acontece quando agimos. Essa verdade é conhecida – *e só pode ser conhecida* – quando agimos

nas profundezas do nosso mundo e enfrentamos sua reação. Essa reação é a verdade da nossa existência naquele momento preciso, independentemente do que acreditávamos no momento anterior. Necessidade é o que tem de acontecer e realmente acontece, ao contrário de probabilidade, que é o que esperamos ou achamos que vá acontecer.

A ficção, nesse sentido, é como a vida. Quando a necessidade objetiva contradiz o senso de probabilidade do personagem, uma brecha se abre subitamente na realidade ficcional. Essa brecha é o ponto no qual o domínio objetivo e o subjetivo colidem, a diferença entre antecipação e resultado, entre o mundo como o personagem percebia antes de agir e a verdade que ele descobre pela ação.

Uma vez que a brecha na realidade é aberta, o personagem, se for voluntarioso e tiver capacidade, sente ou percebe que não pode conseguir o que quer da forma mínima e conservativa. Ele tem de juntar suas forças e lutar nessa brecha para agir uma segunda vez. Essa próxima ação é algo que o personagem não gostaria de ter de fazer no primeiro caso, pois não apenas requer mais força de vontade como o força a utilizar mais intensamente suas capacidades humanas, mas, mais importante, *a segunda ação o coloca em risco*. Ele agora tem de perder a luta para ganhar.

SOBRE O RISCO

Nós sempre tentamos conseguir tudo o que desejamos. Em um estado de perigo, por outro lado, nós devemos arriscar algo que queremos para ganhar outra coisa que desejamos, ou perder algo que possuímos para proteger outra coisa que temos – um dilema que lutamos para evitar.

Esse é um teste simples para ser aplicado a qualquer estória. Pergunte: qual é o risco? O que o protagonista perde caso ele não consiga o que quer? Mais especificamente, qual a pior coisa que pode acontecer ao protagonista se ele não alcançar seu desejo?

Se essa pergunta não pode ser respondida de uma forma tocante, a estória é mal concebida em sua essência. Por exemplo, se a resposta for "caso o protagonista falhe, a vida volta ao normal", essa estória não é digna de ser contada. O que o protagonista quer não tem um valor real, e uma estória sobre alguém buscando algo de pouco ou nenhum valor é uma definição para chatice.

A vida ensina que o valor de cada desejo humano é uma proporção direta ao risco envolvido em sua busca. Quanto mais alto o valor, maior o risco. Nós damos os maiores valores para as coisas que requerem os maiores riscos – nossa liberdade, nossas vidas, nossas almas. A necessidade do risco, porém, é muito mais do que um princípio estético, ela está enraizada nas fontes mais profundas da nossa arte. Pois

nós não criamos estórias apenas como metáforas para a vida, mas também como metáforas para uma vida significativa – e viver significativamente é estar em risco perpétuo.

Examine seus próprios desejos. O que é verdadeiro para você será verdadeiro para qualquer personagem que criar. Você deseja escrever para o cinema, a mais notável mídia para a expressão criativa no mundo de hoje; você deseja nos dar trabalhos belos e significativos que nos ajudem a moldar nossa visão da realidade; por outro lado, você quer ser reconhecido. É uma ambição nobre e um grande feito a se alcançar. E como você é um artista sério, está disposto a arriscar aspectos vitais de sua vida para viver esse sonho.

Você está disposto a arriscar o tempo. Sabe que até os mais talentosos escritores – Oliver Stone, Lawrence Kasdan, Ruth Prawer Jhabvala – não encontraram o sucesso até chegarem aos seus trinta, quarenta anos, e assim como é necessário uma década ou mais para um médico ou um professor tornarem-se grandes profissionais, demora dez ou mais anos de vida adulta para encontrar algo que dezenas de milhões de pessoas querem ouvir, e dez ou mais anos, e, frequentemente, um número parecido de roteiros escritos e rejeitados, para tornar-se perito nessa arte exigente.

Você está disposto a arriscar o seu dinheiro. Você sabe que se usasse o mesmo trabalho duro e criatividade gastos em uma década de roteiros rejeitados e aplicasse-os em uma profissão normal, você poderia se aposentar antes de ver seu primeiro roteiro na tela.

Você está disposto a arriscar as pessoas. A cada manhã, você vai para sua escrivaninha e entra no mundo imaginário de suas personagens. Você sonha e escreve até o sol se pôr e sua cabeça está pulsando. Então você desliga seu computador para ficar com a pessoa que ama. Exceto que, apesar de poder desligar sua máquina, você não consegue desligar sua imaginação. Ao que se senta para jantar, seus personagens ainda estão passeando por sua cabeça e seu desejo era ter um bloco de anotações ao lado de seu prato. Mais cedo ou mais tarde, a pessoa que você ama lhe dirá: "sabe... você não está realmente aqui". O que é verdade. Metade do tempo você está em outro lugar, e ninguém quer viver com alguém que na verdade não está lá.

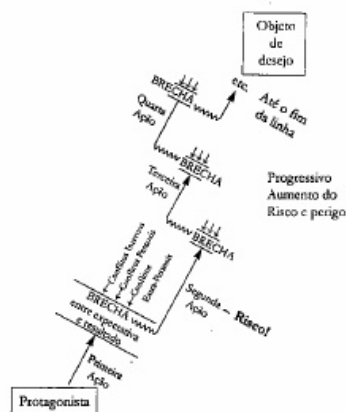
O escritor coloca tempo, dinheiro e pessoas em risco porque sua ambição tem uma força que limita a vida. O que é verdadeiro para o escritor é verdadeiro para cada personagem que ele cria:

> **A medida do valor do desejo de um personagem é uma proporção direta ao risco que ele se dispõe a correr para alcançá-lo; quanto maior o valor, maior o risco.**

BRECHAS EM PROGRESSÃO

A primeira ação do protagonista levantou forças do antagonismo que bloqueiam seu desejo e abrem uma brecha entre a antecipação e o resultado, contradizendo suas noções de realidade, colocando-o em um conflito maior com o seu mundo, com ainda mais risco. Mas a obstinada mente humana rapidamente recria a realidade em um padrão maior que incorpora essa contradição, essa reação inesperada. Agora ele toma uma segunda atitude, mais difícil e arriscada, uma ação condizente com sua visão revisada da realidade, uma ação baseada em suas novas expectativas sobre o mundo. Mas de novo sua ação provoca forças do antagonismo, abrindo uma brecha em sua realidade. Então ele se ajusta ao inesperado, coloca as cartas na mesa novamente e decide agir de modo que considera condizente com sua nova percepção das coisas. Ele chega ainda mais fundo em suas capacidades e força de vontade, coloca-se diante de um risco ainda maior e age uma terceira vez.

Talvez essa ação consiga um resultado positivo, e nesse momento ele dá um passo em direção ao seu desejo, mas em sua próxima ação, a brecha torna-se a abrir. Agora ele deve ter uma ação ainda mais difícil, que requer ainda mais força de von-

tade, capacidade e risco. Seguidas vezes em uma progressão, em vez de cooperação, suas ações provocam forças do antagonismo, abrindo brechas em sua realidade. Esse padrão se repete em vários níveis até o fim da linha, até uma ação final além da qual o público não consiga imaginar outra.

Essas rachaduras consecutivas na realidade marcam a diferença entre o dramático e o prosaico, entre ação e atividade. A ação verdadeira é um movimento físico, vocal ou mental que abre brechas na expectativa e cria mudanças significativas. Mera atividade é o comportamento no qual o que é esperado acontece, gerando ou mudanças triviais ou nenhuma mudança.

Mas a brecha entre expectativa e resultado é muito mais do que uma questão de causa e efeito. No sentido mais profundo, o vão entre a causa, o que parece, e o efeito, o que realmente acontece, marca o ponto onde o espírito humano e o mundo se encontram. De um lado está o mundo como acreditamos ser, do outro a realidade de como ela é. Nessa brecha está o nexo da estória, o caldeirão que cozinha nossos contos. Aqui o escritor encontra os momentos mais poderosos, os que mudam a vida. A única maneira de alcançar essa junção crucial é trabalhando de dentro para fora.

ESCREVENDO DE DENTRO PARA FORA

Por que temos de fazer isso? Por que, durante a criação de uma cena, devemos encontrar o centro de cada personagem e experimentá-lo do seu ponto de vista? O que nós ganhamos com isso? O que sacrificamos se não o fizermos?

Como antropólogos, por exemplo, poderíamos descobrir as verdades sociais e ambientais por meio de observações cuidadosas. Como psicólogos, poderíamos descobrir as verdades sobre o comportamento. Poderíamos, trabalhando de fora para dentro, conferir uma superfície ao personagem que seja genuína, até mesmo fascinante. Mas uma dimensão crucial que não poderíamos criar é a *verdade emocional*.

A única fonte confiável de verdade emocional é você mesmo. Se você se mantém fora do personagem, inevitavelmente escreve clichês emocionais. Para criar reações humanas reveladoras, você deve não apenas adentrar seu personagem como adentrar a si mesmo. Então, como fazer isso? Como, ao sentar-se em sua escrivaninha, você se arrasta para dentro da cabeça de seu personagem para sentir seu coração batendo, as palmas de sua mão suando, um nó na barriga, lágrimas nos olhos, riso no coração, excitação sexual, raiva, ultraje, compaixão, tristeza, alegria ou qualquer uma das incontáveis respostas ao longo do espectro de emoções humanas?

Você determinou que certo evento deve acontecer em sua estória, uma situação para progredir e virar a narrativa. Como escrever uma cena com emoções

...preensivas? Você poderia perguntar: como alguém *deve* tomar essa ação? Mas ...leva a clichês e moralização. Ou poderia perguntar também: como alguém *pode-...fazer* isso? Mas isso leva à escrita "bonitinha" – esperta, mas desonesta. Ou: "se ...personagem estivesse nessas circunstâncias, o que faria?" Mas isso lhe coloca ...distância, imaginando seu personagem caminhar pelo palco de sua vida, tentando ...vinhar suas emoções, e as adivinhações são invariavelmente clichês. Ou você ...deria perguntar: "se eu estivesse nessas circunstâncias, o que eu faria?" No que a ...rgunta toca a sua imaginação, ela pode fazer com que seu coração bata mais forte, ...s obviamente você não é o personagem. Apesar de essa ser uma emoção honesta ...ra você, o personagem pode fazer o inverso. Então, o que você faz?

Você pergunta: "se eu fosse esse personagem nessas circunstâncias, o que ...ia?" Usando o "mágico se" de Stanislavski, você encarna o papel. Não é por ...idente que muitos dos grandes dramaturgos, como Eurípides, Shakespeare e ...ter, e roteiristas, como D. W. Griffith, Ruth Gordon e John Sayles são também ...ores. Escritores são improvisadores que atuam sentados em frente a seus com...putadores, andando de um lado para o outro do quarto, interpretando todas seus personagens: homem, mulher, criança, monstro. Atuamos em nossas imaginações até que emoções honestas pertencentes ao personagem corram em nosso sangue. Quando uma cena é emocionalmente significativa para nós, podemos confiar que ela será significativa para o público. Criando trabalhos que nos comovem, nós os comovemos.

CHINATOWN

...ra ilustrar a escrita de dentro para fora, usarei uma das cenas mais famosas e bri...lhantemente escritas do cinema, o clímax do segundo ato de CHINATOWN, do escritor Robert Towne. Trabalharei a partir da cena que foi feita na versão final do ...lme, mas ela pode ser encontrada também no terceiro tratamento do roteiro de Towne, de 9 de outubro de 1973.

SINOPSE

O detetive particular J. J. Gittes está investigando a morte de Hollis Mulwray, secre...tário do Departamento de Água e Eletricidade de Los Angeles. Mulwray aparente...mente foi afogado em um reservatório, e o crime aturde o rival de Gittes, o tenente ...polícia, Escobar. Perto do fim do segundo ato, Gittes limitou os suspeitos e ...otivos para dois: uma conspiração de milionários liderada pelo brutal Noah Cross ...matou Mulwray para obter poder político e riqueza; ou Evelyn Mulwray matou seu ...rido em um acesso de ciúmes após pegá-lo com outra mulher.

Gittes segue Evelyn até uma casa em Santa Mônica. Espiando através da janela, ele vê a "outra mulher", aparentemente drogada e mantida prisioneira. Quando Evelyn sai de casa e entra no carro, ele a força a falar. Ela alega que a outra mulher é sua irmã. Gittes sabe que ela não tem uma irmã, mas nesse momento não diz nada.

Na manhã seguinte ele descobre o que parecem ser os óculos do falecido em um tanque de água salgada na casa de Mulwray, nas colinas de L.A. Agora ele sabe onde e quando o homem foi morto. Com essas evidências, volta a Santa Mônica para confrontar Evelyn e entregá-la a Escobar, que está ameaçando anular a licença de detetive particular de Gittes.

PERSONAGENS

J.J. GITTES, quando trabalhava para o promotor do distrito, apaixonou-se por uma mulher em Chinatown e enquanto tentava ajudá-la, de alguma maneira, causou sua morte. Ele pediu dispensa e tornou-se um detetive particular, esperando escapar das políticas corruptas e de seu passado trágico. No entanto, agora ele foi trazido de volta para ambos. O que é pior, ele está nessa situação porque, dias antes do assassinato, foi enganado para investigar Mulwray por adultério. Alguém fez Gittes de bobo e ele é um homem excessivamente orgulhoso. Atrás de sua conduta descolada está um aventureiro impulsivo; seu cinismo sarcástico mascara a sede de justiça de um idealista. Para complicar um pouco mais, ele se apaixonou por Evelyn Mulwray. Objetivo de Gittes na cena: *descobrir a verdade.*

EVELYN MULWRAY é a mulher da vítima e filha de Noah Cross. Ela fica nervosa e defensiva quando perguntada sobre seu marido; ela gagueja quando seu pai é mencionado. Podemos perceber que ela é uma mulher com algo a esconder. Ela contratou Gittes para descobrir o assassino de seu marido, talvez para esconder sua própria culpa. Durante a investigação, porém, ela parece sentir-se atraída por ele. Após fugirem de alguns bandidos, eles fazem amor. Objetivo de Evelyn na cena: *esconder seu segredo e fugir com Katherine.*

KHAN é o mordomo de Evelyn. Agora que ela é viúva, ele também se vê como seu guarda-costas. Ele é orgulhoso de seus modos nobres e de sua habilidade em lidar com situações difíceis. Objetivo de Khan na cena: *proteger Evelyn.*

KATHERINE é uma tímida inocente que levou sua vida sempre superprotegida. Objetivo de Katherine na cena: *obedecer Evelyn.*

A CENA:

T./EXT. SANTA MONICA - BUICK - EM MOVIMENTO - DIA

ttes dirige por Los Angeles.

Para trabalhar de dentro para fora, entre na mente de Gittes enquanto ele dirige para o esconderijo de Evelyn. Imagine-se no ponto de vista de Gittes. Enquanto o carro anda, pergunte:

"Se eu fosse Gittes naquele momento, o que faria?"

Deixando sua imaginação viajar, a resposta vem:

"Ensaiar. Eu sempre ensaio na minha cabeça antes de qualquer grande confronto na vida"

Agora vá mais fundo nas emoções e na psique de Gittes.

Mãos firmes no volante, pensamentos voando: "ela o matou, depois me usou. Ela mentiu para mim, deu em cima de mim. Cara, eu sinto algo por ela. Tem um nó no meu estômago, mas eu serei calmo. Eu passarei pela porta, entrarei e farei a acusação. Ela mente. Eu mando ela para polícia. Ela finge ser inocente, algumas lágrimas. Mas eu serei frio, mostrarei-lhe os óculos de Mulwray, então direi como ela o matou, passo a passo, como se estivesse lá. Ela confessa. Eu a entrego para Escobar; então estou livre."

XT. BANGALÔ - SANTA MONICA

Gittes entra com o carro na saída da garagem.

Você continua trabalhando de dentro do ponto de vista de Gittes, pensando:

"Serei frio, serei frio..." De repente, ao ver sua casa, uma imagem de Evelyn surge em sua imaginação. Um acesso de ódio. Abre uma brecha entre sua determinação de ser frio e sua fúria"

O Buick GUINCHA até parar. Gittes salta para fora.

"Ela que vá pro inferno!"

Gittes BATE a porta do carro e corre pelos degraus.

"Agarre-a antes que fuja"

Ele gira a maçaneta, encontra-a trancada, e ESMURRA porta.

"Caralho."

INT. BANGALÔ

KHAN, servente chinês de Evelyn, ouve BATIDAS e se dirige à porta.

Enquanto as personagens entram e saem, faça turnos em sua imaginação, usando o ponto de vista de um, depois do outro. Indo para o ponto de vista de Khan, pergunte-se:

"Se eu fosse Khan nesse momento, o que pensaria, sentiria e faria?"

Quando você adentra a psique desse personagem, seus pensamentos são:

"Quem será?" Faça um sorriso de mordomo. "Dez para um que é aquele detetive falastrão de novo. Eu lido com ele."

Khan destranca a porta e encontra Gittes nos degraus

KHAN
Você, espera.

Voltando para a mente de Gittes:

"Aquele mordomo pentelho de novo."

GITTES
Você espera. Chow hoy
kye dye!
(tradução: sai da frente, seu filho da puta)

tes empurra Khan para o lado e invade a casa.

Voltando para Khan, a brecha súbita entre expectativa e resultado inverte seu sorriso.

Confusão, raiva. "Ele não apenas invade a casa como me insulta em cantonês! Jogue ele pra fora!"

tes olha para cima enquanto Evelyn aparece nas esdas por trás de Khan, ajustando nervosamente seu colar enquanto desce.

Como Khan:

"É a senhora Mulwray. Tenho que protegê-la"

Evelyn ligou para Gittes a manhã toda, para conseguir sua ajuda. Após fazer as malas por horas, ela está com uma pressa medonha para pegar o trem das 5:30 para o México. Você muda para o seu ponto de vista:

"Se eu fosse Evelyn, o que faria?"

Agora ache o caminho para o coração dessa mulher tão complexa:

"É Jake. Graças a Deus. Eu sei que ele se importa. Ele vai me ajudar. Será que estou bonita?" Mãos instintivamente meneiam o cabelo, o rosto. "Khan parece preocupado."

elyn sorri tranquilizando Khan e gesticula para que saia.

EVELYN
Está tudo bem, Khan.

Como Evelyn voltando-se para Gittes:

Sentindo-se mais confiante. "Agora não estou sozinha"

EVELYN
Como vai você? Estive
te ligando.

INT. SALA DE ESTAR - DIA

Gittes vira-se e entra na sala de estar.

Como Gittes:

"Ela está linda. Não olhe para ela. Seja durão, cara. Esteja preparado. Ela vai te dizer mentira após mentira."

GITTES
...é mesmo?

Evelyn segue, procurando seu rosto.

Como Evelyn:

"Não consigo olhar em seus olhos. Algo está me incomodando. Ele parece exausto..."

EVELYN
Você conseguiu dormir?

GITTES
Claro.

"...e faminto, pobre homem."

EVELYN
Você já almoçou? Khan
pode te preparar um
prato.

Como Gittes:

"Que merda é essa de almoço? Faça a pergunta agora."

GITTES
Onde está a menina?

Voltando para os pensamentos de Evelyn, enquanto uma brecha é aberta entre a expectativa e o choque.

"Por que ele está perguntando isso? O que deu errado? Continue calma. Demonstre sua inocência."

EVELYN
No segundo andar, por quê?

Como Gittes:

"A voz macia, o 'por quê' inocente. Continue frio."

GITTES
Eu quero vê-la.

Como Evelyn:

"O que ele quer com Katherine? Não. Não posso deixá-lo vê-la agora. Descubra primeiro."

EVELYN
...ela está tomando
banho agora. Por que
você quer vê-la?

Como Gittes:

Enojado com suas mentiras. "Não deixe ela te trapacear."

Gittes olha ao redor do cômodo e vê malas feitas pela metade.

"Ela está fugindo. Ainda bem que vim aqui. Continue esperto. Ela vai mentir de novo."

```
                    GITTES:
          Indo a algum lugar?
```

Como Evelyn:

"Deveria tê-lo dito, mas não tive tempo. Não posso esconder isso. Conte a verdade. Ele entenderá."

```
                    EVELYN
          Sim, nós pegaremos um
          trem às 5:30.
```

Como Gittes, uma brecha menor se abre:

"O que você sabe? Parece honesto. Não importa. Acabe logo com essa merda. Faça com que ela saiba que você não está de brincadeira. Onde está o telefone? Ali."

```
Gittes pega o telefone
```

Como Evelyn:

Espanto, medo sufocante. "Para quem ele está ligando?"

```
                    EVELYN
          Jake...?
```

"Ele está ligando. Deus, me ajude..."

Como Gittes, orelha no telefone:

"Atenda, porra". Ouvindo o policial atender.

```
                    GITTES
          J.J. Gittes para o te-
          nente Escobar.
```


Como Evelyn:

"A polícia!" Uma onda de adrenalina a atinge. Pânico. "Não, não. Fique calma. Fique calma. Deve ser sobre Hollis. Mas não posso esperar. Temos que sair agora."

```
                    EVELYN
          Olha, qual é o proble-
          ma? O que está errado?
          Eu te disse que pega-
          remos um trem às 5:30-
```

Como Gittes:

"Já deu! Cale sua boca."

```
                    GITTES
          Você vai perder seu
          trem.
          (ao telefone)
          Lou, encontre-me na
          Canyon Drive, 1972...
          sim, o mais rápido que
          você puder.
```

Como Evelyn:

A raiva sobe. "O idiota..." Um pouquinho de esperança. "Talvez ele tenha chamado a polícia para me ajudar".

```
                    EVELYN
          Por que você fez isso?
```

Como Gittes:

Satisfação complacente. "Ela está tentando ser durona, mas eu ganhei dessa vez. Isso é bom. Isso é o que eu sei fazer".

GITTES
(colocando seu chapéu em cima da mesa)
Você conhece algum bom advogado criminal?

Como Evelyn, tentando fechar uma brecha cada vez maior:

"Advogados? O que ele quer dizer com isso?" Um medo gélido de algo terrível que está para acontecer.

EVELYN
Não.

Como Gittes:

"Olhe para ela, frio e sereno, fazendo as vezes de inocente até o fim."

GITTES
(tirando uma caixa de cigarros prateada)
Não se preocupe. Posso te recomendar alguns. Eles são caros, mas você pode pagar por eles.

Gittes calmamente tira um isqueiro de seu bolso, senta e acende um cigarro.

Como Evelyn:

"Meu Deus, ele está me ameaçando. Eu dormi com ele. Veja-o se vangloriando. Quem ele pensa que é?" A garganta se comprime de raiva. "Não entre em pânico. Lide com esse problema. Deve haver um motivo para isso tudo."

EVELYN
Você poderia me dizer o que está acontendo?

Como Gittes:

"Puta da cara, né? Que bom. Assista isso."

ittes coloca o isqueiro de volta em seu bolso, e com mesmo movimento, retira um lenço dobrado envolvendo m objeto. Ele coloca-o sobre a mesa e cuidadosamente xa os quatro cantos do lenço para mostrar os óculos.

GITTES
Encontrei-os no tanque em seu quintal. Eles pertenciam ao seu marido, não é... não é?

Como Evelyn:

Essa brecha recusa-se a fechar. Confusa. Nada mais faz sentido. Um terror horrível. "Óculos? No tanque de peixes do Hollis? O que vem depois?"

EVELYN
Eu não sei. Sim, provavelmente.

Como Gittes:

"Uma abertura. Pegue-a agora. Faça-a confessar."

GITTES
(levantando-se)
Sim, positivamente. Foi lá que ele se afogou.

Como Evelyn:

Perplexa. "Em casa?!"

EVELYN
O quê?

Como Gittes:

Fúria. "Force-a a falar. Agora!"

GITTES
Não há tempo para ficar chocada com a verdade. O relatório do legista provou que ele tinha água salgada em seus pulmões quando foi morto. Confie em minha palavra sobre isso, está bem? Agora eu quero saber como isso aconteceu, e quero também saber por que, e quero saber antes que Escobar chegue aqui, pois não quero perder minha licença.

Como Evelyn:

O rosto zombeteiro e vívido de Gittes vai aproximando-se do seu. Caos, medo paralisante, a procura por controle.

EVELYN
Não sei do que você está falando. Essa é coisa mais louca, mais insana que...

GITTES
Pare com isso!

Como Gittes:

Perdendo o controle, as mãos se projetam para frente, agarram-na, os dedos cravam em seus braços, fazendo-a tremer. Mas o olhar de choque e dor em seus olhos causa intensa compaixão. Uma brecha se abre. Os sentimentos por ela lutam contra a raiva. As mãos soltam. "Ela está sentindo dor. Vamos lá, cara, ela não fez isso a sangue frio, poderia acontecer com qualquer um. Dê-lhe uma chance. Explique sua versão, ponto a ponto, mas consiga a verdade da boca dela!"

GITTES
Vou deixar isso mais fácil para você. Você estava com ciúmes, vocês brigaram, ele caiu, bateu sua cabeça... foi um acidente... mas a menina testemunhou. Então você tinha que calar sua boca. Você não tem coragem de machucá-la, mas você tem dinheiro para calar sua boca. Sim ou não.

Como Evelyn:

Fecha-se a brecha com um significado terrível: "meu Deus, ele acha que eu o matei!"

EVELYN
Não!

Como Gittes, ao ouvir sua resposta enfática:

"Bom. Finalmente isso soa como verdade." Acalmando-se. "Mas que diabos está acontecendo?"

```
                    GITTES
          Quem é ela? E não me
          venha com essa balela
          sobre uma irmã porque
          eu sei que você não
          tem uma irmã.
```

Como Evelyn:

O maior choque de todos lhe divide em duas: "Ele quer saber quem ela é... Deus me ajude." Fraca após anos carregando o segredo. Contra a parede. "Se eu não contar a verdade para ele, ele chamará a polícia, mas se eu contar..." Nem um lugar para onde se virar... exceto Gittes.

```
                    EVELYN
          Eu vou te contar... Eu
          vou te contar a verdade.
```

Como Gittes:

Confiante. Focado. "Finalmente."

```
                    GITTES
          Que bom. Qual o nome
          dela?
```

Como Evelyn:

"Seu nome.... meu Deus, seu nome..."

```
                    EVELYN
          ...Katherine.

                    GITTES
          Katherine quem?
```


Como Evelyn:

Suportando o pior. "Conte-lhe tudo. Veja se ele pode aguentar... se eu posso aguentar..."

```
                    EVELYN
          Ela é minha filha.
```

Voltando para o ponto de vista de Gittes, na expectativa de obrigá-la a finalmente confessar:

"Mais uma bosta de mentira!"

```
tes dá um forte tapa em seu rosto.
```

Como Evelyn

Uma dor seca. Estarrecimento. A paralisia que vem de uma vida de culpa.

```
                    GITTES
          Eu disse a verdade.

Ela resiste passivamente, oferecendo seu rosto para
tro tapa.

                    EVELYN
          Ela é minha irmã-
```

Como Gittes:

Esbofeteando-a de novo...

```
                    EVELYN
          - ela é minha filha -
```

Como Evelyn:

Sentindo nada além de um alívio ao desistir de reagir.

Como Gittes:

...esbofeteando-a de novo, vendo suas lágrimas...

EVELYN
-minha irmã-

...esbofeteando-a ainda mais forte...

EVELYN
- minha filha, minha irmã -

...com parte de trás da mão, de punho aberto, então a agarra e joga-a no sofá.

GITTES
Eu disse que eu quero
a verdade.

Como Evelyn:

No início seu ataque parecia acontecer a quilômetros de distância, mas ter sido jogada no sofá lhe coloca novamente no lugar, e você grita palavras que jamais havia dito a alguém:

EVELYN
Ela é minha irmã e minha filha.

Como Gittes:

Uma brecha desconcertante! Incrédulo. A fúria abaixa enquanto a brecha é fechada lentamente, e você absorve as terríveis implicações atrás dessas palavras.

Subitamente, Khan DESCE pesadamente as escadas.

Como Khan:

Pronto para brigar para protegê-la.

Como Evelyn, subitamente lembrando:

"Katherine! Meu Deus, será que ela me ouviu?"

EVELYN
(rapidamente para Khan)
Khan, por favor, volte. Pelo amor de Deus,
mantenha Katherine lá
em cima. Volte.

Khan olha feio para Gittes, e então volta para cima.

Como Evelyn, virando-se para ver a expressão congelada no rosto de Gittes:

Um estranho sentimento de pena. "Pobre homem... ainda não entendeu."

EVELYN
...meu pai e eu... entendeu? Ou isso é muito difícil para você?

Evelyn abaixa sua cabeça e chora copiosamente.

Como Gittes:

Uma onda de compaixão. "Cross... aquele filho da puta doentio..."

GITTES
(em voz baixa)
Ele te estuprou?

Como Evelyn:

Imagens de você e seu pai, há muitos anos atrás. Culpa arrasadora. Mas chega de mentiras:

Evelyn faz um "não" com a cabeça.

Essa é a localização de uma reescrita crítica. No terceiro tratamento, Evelyn explica com detalhes que sua mãe morreu quando ela tinha quinze anos e a dor de seu pai era tanta que ele teve um "colapso" e tornou-se um "garotinho", incapaz de se alimentar ou se vestir sozinho. Isso levou ao incesto entre eles. Incapaz de encarar o que havia feito, seu pai então virou as costas para ela. Essa exposição não apenas desacelerou o ritmo da cena, mas, mais importante, ela enfraqueceu seriamente o poder do antagonista, dando a ele uma vulnerabilidade simpática. Isso foi cortado e substituído pela frase "Ele te estuprou?", de Gittes e a negação de Evelyn – uma pincelada brilhante que mantém a essência cruel de Cross, e ao mesmo tempo testa severamente o amor de Gittes por Evelyn.

Isso abre pelo menos duas explicações possíveis para o porquê de Evelyn negar que foi estuprada: filhos frequentemente têm uma necessidade autodestrutiva de proteger seus pais. O estupro poderia ter ocorrido, mas nem agora ela consegue acusar seu pai. Ou ela era cúmplice. Sua mãe estava morta, fazendo dela a "mulher da casa". Nessas circunstâncias, incesto entre pai e filha não é raro. Isso, porém, não é desculpa para Cross. A responsabilidade em ambos os casos é dele, mas Evelyn se punia com a culpa. Sua negação força Gittes a enfrentar escolhas que definem o personagem: continuar ou não a amar essa mulher, entregá-la ou não à polícia por assassinato. Sua negação contradiz sua expectativa e um vão se abre.

Como Gittes:

"E se ela não foi estuprada...?" Confusão. "Tem algo a mais."

GITTES
E o que aconteceu depois?

Como Evelyn:

As memórias do choque de estar grávida, da face zombeteira de seu pai, a fuga para o México, a agonia do parto, uma clínica estrangeira, solidão...

EVELYN
Eu fugi...

GITTES
...para o México.

Como Evelyn

Lembrando-se de quando Hollis lhe encontrou no México, orgulhosamente mostrando-o Katherine, a dor quando sua filha foi tomada de você, os rostos das freiras, o som do choro de Katherine...

EVELYN
(confirmando com a cabeça)
Hollis veio e tomou conta de mim. Não podia vê-la... eu tinha quinze anos. Eu queria, mas não podia. Então...

Imagens dos alegres momentos de quando você trouxe Katherine para Los Angeles para estar com você, de mantê-la longe de seu pai, mas então um súbito medo: "Ele nunca pode achá-la. Ele é louco. Eu sei o que ele quer. Se ele colocar suas mãos em minha filha, ele fará tudo isso de novo."

EVELYN
(um olhar suplicante para Gittes)
Agora quero estar com ela. Quero tomar conta dela.

Como Gittes:

"Finalmente consegui a verdade." Sentindo a brecha fechar, e ao mesmo tempo, um crescente amor por ela. Pena por tudo o que ela sofreu, respeito por sua coragem e devoção por sua filha. "Deixe ela ir. Não, melhor ainda, tire-a da cidade você mesmo. Ela nunca vai conseguir isso sozinha. E, cara, você deve isso a ela."

GITTES
Para onde você ia levá-la agora?

Como Evelyn:

Um momento de esperança. "O que ele quer dizer? Ele vai me ajudar?"

EVELYN
De volta para o México.

Como Gittes

Pensativo. "Como ela vai passar por Escobar?"

GITTES
Bom, você não poderá pegar o trem. Escobar estará te procurando por todo lugar.

Como Evelyn:

Descrença. Exaltação. "Ele vai me ajudar!"

EVELYN
E... que tal um avião?

GITTES
Não, pior ainda. Você tem que sair daqui, deixe tudo para trás.
(pausa)
Onde mora Khan? Pegue o endereço exato.

EVELYN
Certo...

luzes refletem os óculos sobre a mesa, captando o har de Evelyn.

Como Evelyn:

"Esses óculos..." Uma imagem de Hollis lendo... sem óculos.

EVELYN
Eles não pertencem a Hollis.

GITTES
Como você sabe?

EVELYN
Ele não usava bifocais.

Ela sobe as escadas ao que Gittes olha fixamente para os óculos.

Como Gittes:

"Se não são os óculos de Mulwray...?" Uma brecha se abre. Um último pedaço de verdade ainda a ser achado. A memória se volta para... o almoço com Noah Cross, ele com seus bifocais, contemplando a cabeça de um peixe grelhado. A brecha é fechada. "Cross matou Mulwray porque seu genro não queria contar onde estava sua filha por ela estar se escondendo. Cross quer a menina. Mas não vai tê-la, pois tenho a evidência para prendê-lo... em meus bolsos".

Gittes cuidadosamente coloca os bifocais no bolso de seu terno, e então olha para cima e vê Evelyn nas escadas com seus braços em volta de uma tímida adolescente.

"Adorável, como a mãe. Um pouco amedrontada. Deve ter nos ouvido."

EVELYN
Katherine, diga olá
para o senhor Gittes.

Você entra no ponto de vista de Katherine:

Se eu fosse Katherine, nesse momento, o que sentiria?

Como Katherine:

Ansiosa. Agitada. "A mãe estava chorando. Será que esse homem a machucou? Ela está sorrindo para ele. Acho que está tudo bem."

KATHERINE
Olá.

GITTES
Olá.

Evelyn tranquiliza sua filha com um olhar e a manda de volta para o segundo andar.

EVELYN
(para Gittes)
Ele mora na Alameda,
1712. Você sabe onde
fica?

GITTES
Claro...

Como Gittes:

Uma última brecha abre, repleta de imagens de uma mulher que um dia você amou e sua morte violenta na Alameda, em Chinatown. Sentimento de terror, da vida completando seu círculo. A brecha fecha lentamente com o pensamento "dessa vez vou fazer tudo direito".

. . .

...NDO A BRECHA

...ever o que os atores chamam de "monólogos internos", coloquei essa cena, ...mo é muito bom, em câmera lenta, e dei palavras ao que seriam voos dos ...mentos ou instantes de introspecção. Contudo, é assim que funciona na escri... Pode levar dias, até semanas, para escrever o que serão minutos, se não ...idos, na tela. Colocamos cada momento sob um microscópio, ao pensar, re...ar, criar, recriar quando compomos os momentos das nossas personagens, um ...nto de pensamentos, imagens, sensações e emoções não ditas.

Escrever de dentro para fora, porém, não significa que imaginamos a cena ...ício ao fim sob o ponto de vista de apenas um personagem. Em vez disso, ... no exercício acima, o escritor muda de ponto de vista. Ele se acomoda no ...o consciente do personagem e pergunta: "se eu fosse esse personagem, nessas ...nstâncias, o que faria?" Ele sente uma reação humana específica dentro de suas ...s emoções e imagina a próxima ação do personagem.

Agora o problema do escritor é o seguinte: como fazer a cena progredir? Para construir o próximo beat, o escritor tem de sair do ponto de vista subjetivo do personagem e observar objetivamente a cena que acabou de criar. Essa ação antecipa certa reação do mundo do personagem. Mas ela não deve ocorrer. Em vez disso, o escritor deve abrir a brecha. Para fazer isso, ele faz a pergunta que os escritores vêm fazendo desde o início dos tempos: "o que é o oposto disso?"

Escritores são pensadores dialéticos por instinto. Como Jean Cocteau disse ...spírito da criação é o espírito da contradição – o colapso das aparências em di...o a uma realidade desconhecida." Você deve duvidar das aparências e procurar ...posto do óbvio. Não deslize pela superfície, observando as coisas por seu valor ...parente. Em vez disso, arranque a pele da vida para encontrar o que está escondi...do, o inesperado, o aparentemente inapropriado – em outras palavras, a verdade. E você vai encontrá-la na brecha.

Lembre-se, você é o Deus de seu universo. Conhece seus personagens, suas ...entes, corpos, emoções, relacionamentos e mundo. Uma vez que criou um mo...mento honesto de um ponto de vista, você move-se por seu universo, até mesmo ...lo inanimado, procurando outro ponto de vista de forma que possa invadir o pri...meiro, criando uma reação inesperada e abrindo a fissura entre expectativa e reação.

Tendo feito isso, você volta para a mente do primeiro personagem, e procura ...vamente seu caminho para uma nova verdade emocional perguntando novamen...e eu fosse esse personagem sob essas novas circunstâncias, o que faria?" Ao ...r o caminho para essa reação e ação, você sai do personagem de novo, pergun...ndo: "*e o que é o oposto disso?*"

A boa escrita enfatiza REAÇÕES

Muitas das ações em uma estória são mais ou menos esperadas. Por conven-
ção de gênero, os amantes em uma *Estória de Amor* vão se encontrar, o detetive do *Thriller* vai descobrir um crime, a vida do protagonista de uma *Trama de Educação* vai desabrochar. Essas e outras ações comuns são universalmente conhecidas e anteci-
padas pela audiência. Consequentemente, a boa escrita coloca menos ênfase no *que* acontece do que no *para quem* isso acontece e *por que* e *como* isso acontece. De fato, os prazeres mais ricos e satisfatórios são encontrados em estórias focadas nas *reações* que os eventos causam e no *conhecimento de mundo ganho*.

Voltando para a cena de CHINATOWN: Gittes bate na porta esperando ser deixado entrar. Qual reação ele recebe? Khan bloqueia seu caminho, achando que Gittes vai esperar. A reação de Gittes? Ele choca Khan ao xingá-lo em cantonês e invadir a casa. Evelyn desce as escadas esperando que Gittes a ajude. A reação para isso? Gittes chama a polícia, esperando forçá-la a confessar o assassinato e contar a verdade sobre a "outra mulher". Reação? Ela revela que a outra mulher é sua filha, nascida de uma relação incestuosa, indicando seu pai lunático pelo assassinato. Beat após beat, mesmo nas cenas mais quietas e internalizadas, uma série dinâmica de ação/*reação*/brecha, ação renovada/*reação surpreendente*/brecha constrói a cena em direção do seu Ponto de Virada e ao seu redor, pois reações fascinam e surpreen-
dem.

Se você escreve um beat no qual um personagem para diante da porta, bate e espera, e como reação a porta é aberta polidamente para convidá-lo a entrar, se o diretor é tolo o suficiente para filmar isso, quase certamente essa cena não verá a luz da tela. Qualquer editor digno de seu título riscaria o beat instantaneamente, explicando ao diretor: "Jack, esses são oito segundos mortos. Ele bate na porta e ela é aberta? Não, cortaremos para o sofá. Esse é o primeiro beat real. Sinto muito por você ter gastado cinquenta mil dólares para que sua estrela caminhasse pela porta, mas isso mata o ritmo e é inútil". Um "matador inútil de ritmo" é qualquer cena que falta visão e imaginação nas reações, forçando um resultado igual à expectativa.

Uma vez que você imaginou a cena, beat a beat, brecha a brecha, você es-
creve. O que você escreve é uma descrição vívida do que acontece e sua reação, o que é visto, dito e feito. Você escreve de modo que, quando alguma pessoa ler suas páginas, ela vai, beat a beat, brecha a brecha, vivenciar a montanha-russa da vida que você viveu em sua escrivaninha. As palavras no papel permitem ao leitor mergulhar em cada brecha, ver o que você sonhou, sentir o que você sentiu, aprender o que você entendeu até que, como ocorreu com você, sua pulsação dispare, as emoções fluam e o significado seja criado.

SUBSTÂNCIA E ENERGIA DA ESTÓRIA

As respostas para as questões que iniciaram esse capítulo devem agora estar claras. A coisa da estória não é suas palavras. Seu texto deve ser lúcido para expressar a vida em sua imaginação e sentimentos. Mas as palavras não são um fim, são um meio, uma mídia. A substância da estória é a brecha aberta entre o que um ser hu-
mano espera acontecer quando ele age e o que realmente acontece; a lacuna entre expectativa e resultado, probabilidade e necessidade. Para construir uma cena, cons-
tantemente abrimos essas brechas na realidade.

Quanto a fonte de energia da estória, a resposta é a mesma: a brecha. O públi-
co sente empatia por um personagem, e sente o seu desejo no lugar dele. Ele espera que o mundo reaja mais ou menos da mesma maneira que espera o personagem. Quando uma brecha se abre para o personagem, se abre também para o público. É o momento "ai, meu Deus!", o "ah, não" ou "sim, sim" que você experimentou diversas vezes em estórias bem contadas.

A próxima vez que você for ao cinema, sente na última fileira, de modo que você possa assistir a um público vendo um filme. É muito instrutivo: sobrancelhas voam para o alto, bocas ficam abertas, corpos se encolhem e balançam, risadas explodem, lágrimas correm pelos rostos. Toda vez que uma brecha é aberta para o personagem, ela é aberta para o público. A cada virada, o personagem precisa derramar mais energia e esforço em sua próxima ação. O público, em empatia com o personagem, sente as mesmas insurgências de energia crescendo beat a beat ao longo do filme.

Como uma carga de eletricidade pula de um pólo ao outro em um ímã, assim queima a faísca da vida ao cruzar a brecha entre o eu e a realidade. Com essa onda de energia liberamos o poder da estória e mexemos com o coração do público.

8

O INCIDENTE INCITANTE

Uma estória tem um design de cinco partes: o *Incidente Incitante*, o primeiro grande evento da narrativa, é a causa primária de tudo o que segue, colocando os outros quatro elementos – *Complicações Progressivas, Crise, Clímax e Resolução* – em movimento. Para entender como o Incidente Incitante entra e funciona dentro do trabalho, [illegible] vamos voltar um pouco para dar uma olhada mais abrangente no *ambiente*, o mundo [illegible] físico e social onde ele ocorre.

O MUNDO DA ESTÓRIA

Definimos o *ambiente* em termos de período, duração, localização e nível de conflito. Essas quatro dimensões emolduram o mundo da estória, mas, para inspirar essa variedade de escolhas criativas, você deve contar uma estória original, livre de clichês, e preencher essa moldura com um alto grau de detalhe. Abaixo está uma lista de questões gerais que perguntamos em todas as estórias. Além dessas, cada trabalho inspira uma lista unicamente sua, dirigida pela sede do escritor pelo conhecimento de seu mundo ficcional.

Do que as minhas personagens sobrevivem? Gastamos um terço ou mais das nossas vidas no trabalho, ainda assim raramente vemos cenas de pessoas fazendo seus trabalhos. A razão é simples: a maioria dos trabalhos é chata. Talvez não para a pessoa que faça o trabalho, mas chato de assistir. Como qualquer advogado, policial [illegible] doutor sabe, a vasta maioria de seu tempo é gasta com tarefas rotineiras, relatórios e reuniões que mudam pouco ou quase nada – a epítome da expectativa igual [illegible] resultado. É por isso que em gêneros profissionais – *Tribunal, Crime, Médico* – [illegible]

[illegible]mos somente naqueles momentos em que o trabalho causa mais problemas do [illegible] resolve. Contudo, para adentrar um personagem, devemos questionar todos [illegible]spectos das vinte e quatro horas de seu dia. Não apenas como trabalham, mas [illegible]o se divertem? Rezam? Fazem amor?

Qual é a política do meu mundo? Não necessariamente política em termos de [illegible]eita/esquerda, Democrata/Republicano, mas no verdadeiro sentido da palavra: [illegible]der. Política é o nome que damos à orquestra de poder em qualquer sociedade. [illegible]empre que seres humanos se juntam para fazer algo, há uma distribuição desequilibrada de poder. Em corporações, hospitais, agências governamentais, e lugares do [illegible]o, alguém no topo tem muito poder, as pessoas de baixo tem pouco ou nenhum, [illegible]eles no meio tem um bocado. Como um trabalhador ganha ou perde poder? [illegible]ão importa o quanto tentamos acabar com a desigualdade, aplicando teorias igua[illegible]rias de todos os tipos, as sociedades humanas são teimosas e inerentemente pi[illegible]midais em seu arranjo de poder. Em outras palavras, políticas.

Até mesmo quando escrevemos sobre a vida no lar, devemos questionar suas políticas, pois como toda outra estrutura social, a família é política. É um lar patriarcal, onde o pai tem o tacape, passa para a mãe quando sai de casa, que por sua vez passa para o filho mais velho quando for preciso? Ou é um lar matriarcal, onde a mãe manda em tudo? Ou é uma família contemporânea em que as crianças tiranizam os pais?

Relacionamentos amorosos são políticos. Uma velha expressão cigana diz: "aquele que confessa primeiro perde". A primeira pessoa a dizer "eu te amo" perdeu, porque a outra, após ouvir isso, imediatamente sorri, por se dar conta que ela [illegible] pessoa amada, e agora controla o relacionamento. Se você for sortudo, essa três [illegible]lavrinhas serão ditas em uníssono sob a luz de velas. Ou, se você for muito, muito sortudo, elas não precisarão ser ditas... elas serão *feitas*.

Quais são os rituais do meu mundo? Em todos os cantos do mundo a vida é ligada a rituais. Esse é um ritual, não é? Escrevi um livro e você está lendo. Em outro tempo e lugar, poderíamos sentar sob uma árvore ou caminhar, como Sócrates e seus alunos. Criamos um ritual para cada atividade, não apenas para cerimônias públicas, mas também para nossos ritos privados. Deus ajude a pessoa que refizer minha organização de cremes de banho ao redor da banheira.

Como seus personagens comem? Comer é um ritual diferente em cada lugar do mundo. Americanos, por exemplo, de acordo com uma pesquisa recente, hoje comem 75% de todas as suas refeições em restaurantes. Se seus personagens co[illegible]em em casa, é uma família à moda antiga que se veste para jantar a determinada [illegible]ra ou uma contemporânea que se alimenta diretamente da geladeira?

Quais são os valores do meu mundo? O que meus personagens consideram bom? Mau? O que elas acham certo? Errado? Quais são as leis da minha sociedade? Saiba

que bom/mau, certo/errado e legal/ilegal não necessariamente tem algo a ver u com o outro. Pelo que meus personagens acreditam ser digno de se viver? Tolo d se perseguir? Pelo que eles dariam sua vida?

Qual é o gênero ou combinação de gêneros? Com quais convenções? Assim como ambiente, gêneros cercam o escritor de limitações criativas que devem ser mantida ou brilhantemente alteradas.

Quais são as biografias dos personagens? Do dia em que nasceram à cena de abe tura, como a vida os moldou?

Qual é a Estória Pregressa? Esse é um termo frequentemente mal compreendi do. Ele não significa a história de vida ou a biografia. *Estória Pregressa* é um grup de eventos significantes que ocorreram no passado dos personagens que o escrito pode usar para construir suas progressões da estória. Os modos como usamos Estória Pregressa para contar a estória serão discutidos mais para frente nesse livr mas nesse momento perceba que não criamos os personagens a partir do nad Nós criamos a paisagem das biografias dos personagens, plantando eventos que tornarão um jardim de onde colheremos elementos da estória.

Qual é o meu design de elenco? Nada em uma obra de arte está lá por acidente Ideias podem surgir espontaneamente, mas devemos costurá-las conscientemente e criativamente. Não podemos permitir que um personagem qualquer que venha à mente invada a estória e tenha um papel. Cada personagem deve estar lá com um propósito, e o primeiro princípio do design do elenco é a polarização. Entre os vários papéis nós criamos uma rede de atitudes contrastantes ou contraditórias.

Se o elenco ideal sentasse para jantar e algo acontecesse, seja algo trivial com um copo de vinho derramado ou algo importante como um anúncio de divórci de cada um dos personagens viria uma reação separada e claramente diferente. Nin guém reagiria da mesma maneira porque nenhum deles divide a mesma atitude em relação a qualquer coisa. Cada um é um indivíduo com uma visão de vida específica e a reação díspar de cada um contrasta com a de todos os outros.

Se dois personagens em seu elenco dividem a mesma atitude e reagem da mesma maneira a qualquer coisa que aconteça, você deve juntá-los em um só ou expulsar um deles da estória. Quando os personagens reagem do mesmo jeito, você minimiza oportunidades de conflito. Em vez disso, a estratégia do escritor deve ser maximizar essas oportunidades.

Imagine esse elenco: pai, mãe, filha e um filho chamado Jeffrey. Essa famíl vive em Iowa. Quando sentam para jantar, Jeffrey vira-se para os outros e diz: "M mãe, papai, irmã, eu tomei uma grande decisão. Estou com uma passagem e am nhã vou para Hollywood tentar uma carreira de diretor de arte nos filmes." E os tr respondem: "mas que ideia maravilhosa! Não é ótimo? Jeff vai para Hollywood!" E eles brindam com seus copos de leite.

CORTA PARA: O quarto de Jeff, onde eles ajudam-no a arrumar as malas, quanto admiram suas fotos na parede, refletindo nostalgicamente sobre seus dias escola de artes, cumprimentando-o por seu talento, prevendo seu sucesso.

CORTA PARA: O aeroporto, enquanto a família coloca Jeff no avião, lá- rimas em seus olhos, abraçando-o: "escreva-nos quando você conseguir trabalho, Jeff".

Suponha, que em vez disso, Jeffrey senta-se para jantar, dá sua declaração e subitamente o pai SOCA a mesa: "De que diabos você está falando, Jeff? Você não vai para Hollyweird[1] para virar um diretor de arte... seja lá o que for um diretor de arte. Não, você vai ficar aqui em Davenport. Pois, Jeff, como você sabe, eu nunca fiz nada por mim. Nunca em toda a minha vida. Sempre foi tudo para você, Jeff, para você! Certamente, eu sou o rei dos artigos para encanamento de Iowa... mas um dia, filho, você será o imperador dos artigos para encanamento de todo o Meio-Oeste. Não vou ouvir mais uma palavra dessa sua ideia estúpida. Fim de discussão."

CORTA PARA: Jeff amuado em seu quarto. Sua mãe entra, sussurrando: "Não ouça seu pai. Vá para Hollywood, vire um diretor de arte... seja lá o que isso for. Eles ganham Oscares por isso, Jeff?" "Sim, mãe, eles ganham", diz Jeff. "Que bom! Vá para Hollywood e me ganhe um Oscar, prove que aquele estúpido está errado. E você pode fazer isso, Jeff, porque você é talentoso. Eu sei que tem talento. Você ganhou isso do meu lado da família. Eu costumava ser talentosa também, mas eu desisti de tudo isso quando me casei com seu pai, e me arrependo disso desde então. Pelo amor de Deus, Jeff, não fique aqui em Davenport. Diabos, essa cidade foi nomeada assim por causa de um sofá. Não, vá para Hollywood, e me faça orgulhosa.

CORTA PARA: Jeff fazendo as malas. Sua irmã entra, chocada, "Jeff, o que você está fazendo? As malas? Me deixando sozinha? Com esses dois? Você sabe como eles são. Eles vão me comer viva. Se você for para Hollywood, vou acabar na indústria de artigos para encanamento!" Tirando suas coisas da mala: "Se você quer ser um artista, você pode ser um artista em qualquer lugar. Um pôr do sol é um pôr do sol. Uma paisagem é uma paisagem. Que diferença isso faz? E um dia você terá sucesso. Eu sei que você vai. Eu vi pinturas iguais as suas... no Sears. Não me deixe, Jeff! Eu vou morrer!"

Se Jeff vai ou não para Hollywood são outros quinhentos, mas esse elenco polarizado dá ao escritor algo que nós precisamos desesperadamente: cenas.

---

[1] Hollyweird: trocadilho com as palavras "Hollywood" e "weird", do inglês, esquisito. Refere-se aos padrões de comportamento extremamente liberais das estrelas de cinema, visto por pessoas mais conservadoras como "esquisitos". (N. do T.)

AUTORIA

Quando a pesquisa chega a um ponto de saturação, algo miraculoso acontece. Sua estória toma uma atmosfera única, uma personalidade que a separa de toda e qualquer estória já contada, não importa quantos milhões foram escritas através do tempo. É um fenômeno impressionante: seres humanos contam estórias uns aos outros desde que sentavam ao redor de fogueiras em cavernas, e toda vez que um contador de estórias usa sua arte por completo, sua estória, como um retrato feito por um grande pintor, transforma-se em algo único.

Como as estórias que você luta para contar, você quer ser único, reconhecido e respeitado como um artista original. Em sua jornada, considere essas três palavras: "autor", "autoridade" e "autenticidade".

Primeiro, "autor". "Autor" é um título que nós geralmente damos a romancistas e dramaturgos, raramente a roteiristas. Mas no sentido estrito de "criador", o roteirista, como criador de ambiente, personagens e estória, é um *autor*, pois o teste para a autoria é o conhecimento. Um verdadeiro autor, não importa de qual meio, é um artista com o conhecimento quase divino de seu assunto, e a prova de sua autoria é que suas páginas têm o sabor da *autoridade*. É um raro prazer abrir um roteiro e imediatamente se render ao trabalho, gastando emoção e concentração porque há algo inefável nas entrelinhas que diz: "*esse escritor sabe.* Estou nas mãos de uma autoridade". E o efeito da escrita com autoridade é a *autenticidade*.

Dois princípios controlam o envolvimento emocional do público. Primeiro, empatia: identificação com o protagonista que nos coloca na estória, torcendo como se fôssemos ele por nossos próprios desejos de vida. O segundo, autenticidade: *nós devemos acreditar*, ou, como Samuel Taylor Coleridge sugeriu, nós devemos suspender nossa descrença voluntariosamente. Uma vez envolvido, o escritor deve manter-nos envolvidos até o FADE OUT. Para isso, ele deve nos convencer que o mundo da estória é autêntico. Nós sabemos que contar estórias é um ritual em volta de uma metáfora para a vida. Para apreciar essa cerimônia no escuro, reagimos às estórias como se elas fossem reais. Suspendemos nosso cinismo e acreditamos no conto desde que o achemos autêntico. No momento em que falta credibilidade, a empatia se dissolve e não sentimos mais nada.

Autenticidade, porém, não quer dizer realismo. Dar a estória um *milieu* contemporâneo não é garantia de autenticidade; autenticidade significa um mundo internamente consistente, verdadeiro para si próprio em extensão, profundidade e detalhe. Como nos disse Aristóteles: "Para o propósito da [estória], uma impossibilidade convincente é preferível a uma possibilidade não convincente". Todos nós podemos listar filmes que nos fizeram bocejar: "eu não compro isso. As pessoas não são assim. Não faz sentido. Isso não é como as coisas acontecem.".

Autenticidade não tem nada a ver com a assim chamada realidade. Uma estória ambientada em um mundo que jamais poderia existir pode ser absolutamente autêntica. As artes da estória não fazem distinção entre a realidade e as várias não realidades da fantasia, do sonho e da idealização. A inteligência criativa de um escritor funde tudo isso em uma única e convincente realidade ficcional.

ALIEN – O OITAVO PASSAGEIRO: na sequência de abertura, a tripulação de um cargueiro interstelar acorda de suas câmaras de estática e se junta em uma mesa bagunçada. Vestidos em camisas de trabalho e macacões, eles bebem café e fumam cigarros. Na mesa, um pássaro de brinquedo balança em um copo. Nos outros lugares, pequenos itens colecionáveis da vida cotidiana estão amontoados. Insetos de plástico pendurados ao teto, pinups e fotos de família grudadas no anteparo. A tripulação conversa, não sobre trabalho ou sobre voltar para casa, mas sobre dinheiro: Essa parada não agendada está em seu contrato? A companhia vai pagar bônus por essa tarefa extra?

Você já andou na cabine de um caminhão? Como elas são decoradas? Com pequenos itens colecionáveis da vida cotidiana: um santo de plástico no painel de instrumentos, laços azuis ganhos em uma feira do regional, fotos da família, recortes de revista. Caminhoneiros passam mais tempo em seus caminhões do que em casa, então eles levam pedaços da casa para a estrada. E quando eles dão uma parada, qual é o primeiro tópico da conversa? Dinheiro – vencimentos, hora extra, isso está no nosso contrato? Entendendo essa psicologia, o roteirista Dan O'Bannon recriou-a em detalhes sutis, de modo que quando a cena passou nos cinemas, o público se rendeu, pensando: "maravilha! Eles não são homens do espaço como Buck Rogers ou Flash Gordon. Eles são caminhoneiros".

Na sequência seguinte, quando Kane (John Hurt) estuda uma plantação alienígena, algo voa de dentro dela e despedaça o capacete de seu traje espacial. Como um caranguejo gigante, a criatura cobre o rosto de Kane, com suas pernas presas ao redor de sua cabeça. O que é pior, ele enfia um tubo garganta abaixo, até seu estômago, deixando-o em coma. O cientista Ash (Ian Holm) se dá conta de que não poderia soltar a criatura sem destruir o rosto de Kane, e portanto decide soltar as garras da criatura amputando suas pernas uma de cada vez.

Mas ao que Ash aplica o serrote laser na primeira perna, a carne se solta e derrama uma substância viscosa; um "sangue ácido" que dissolve aço como açúcar e cria um buraco no chão do tamanho de uma melancia. A tripulação corre para o andar de baixo, olha para cima e vê o ácido corroendo o teto, e fazendo um buraco do mesmo tamanho no chão. Eles correm para o andar de baixo e o ácido está corroendo o teto e o chão por mais três andares, onde o ácido finalmente se esgota. Nesse ponto, um pensamento passa através do público: "esse caras estão na merda".

Em outras palavras, O'Bannon pesquisava seu alienígena. Ele perguntava a si mesmo "qual é a biologia da minha besta? Como ela evolui? Alimenta-se? Cresce? Reproduz? Tem alguma fraqueza? Qual é seu ponto forte?" Imagine a lista de atributos que O'Bannon deve ter preparado antes de chegar ao "sangue ácido". Imagine as muitas fontes que ele deve ter explorado. Talvez ele tenha feito um estudo intenso de insetos parasitas terrestres, ou lembrado do épico anglo-saxão do século oitavo, *Beowulf* no qual o sangue de Grendel, o monstro da água, queima o escudo do herói, ou essa ideia surgiu em um pesadelo. Não importa se foi através de investigação, imaginação ou memória, o alienígena de O'Bannon é uma criação formidável.

Todos os artistas que fizeram ALIEN – O OITAVO PASSAGEIRO – escritor, diretor, designers, atores – trabalharam no limite de seus talentos para criar um mundo autêntico. Eles sabiam que a credibilidade é a chave do terror. De fato, se o público quer sentir *qualquer* emoção, ele precisa acreditar. Pois quando a carga emocional de um filme torna-se muito triste, muito atemorizante ou mesmo muito engraçada, como tentamos escapar? Nós dizemos a nós mesmos: "é só um filme". Nós negamos sua autenticidade. Mas se esse é um filme de qualidade, no segundo em que voltamos a olhar para a tela, somos pegos pela garganta e levados de volta a essas emoções. Não vamos escapar até que o filme nos deixe sair, que é o motivo pelo qual nós pagamos para assisti-lo, em primeiro lugar.

Autenticidade depende dos "detalhes da narrativa". Quando usamos poucos detalhes selecionados, a imaginação do público supre o resto, completando um todo crível. Por outro lado, se o escritor e o diretor tentam ser "reais" ao extremo – especialmente com sexo e violência – a reação do público é: "isso não é real" ou "Meu Deus, isso é muito real", ou "eles não estão trepando de verdade" ou "Meu Deus, eles estão trepando de verdade". Em ambos os casos, a credibilidade é destruída, pois o público é jogado para fora da estória para prestar atenção nas técnicas do cineasta. Um público acredita se não dermos razões para ele duvidar.

Além do detalhe físico e social, devemos também criar autenticidade emocional. A pesquisa autoral deve resultar em comportamentos críveis de personagens. Além da credibilidade comportamental, a estória em si deve convencer. De evento em evento, causa e efeito devem ser críveis e lógicos. A arte do design da estória está no ajuste das coisas comuns e incomuns às coisas universais e arquetípicas. O escritor cujo conhecimento do assunto ensinou-lhe o que enfatizar e expandir e o que deixar sutilmente em segundo plano vai se destacar daqueles outros milhares que sempre batem na mesma nota.

A originalidade está na luta pela autenticidade, e não na excentricidade. Um estilo pessoal, em outras palavras, não pode ser atingido autoconscientemente. Em vez disso, quando seu conhecimento autoral de ambiente e personagem se encon-

tram, as escolhas que você faz e os arranjos que você cria a partir dessa massa de material são unicamente seus. Seu trabalho torna-se o que você é, original.

Compare uma estória de Waldo Salt (PERDIDOS NA NOITE, SERPICO) com uma de Alvin Sargent (DOMINICK E EUGENE, GENTE COMO A GENTE): uma é dura, a outra suave, uma elíptica, a outra linear, uma irônica, a outra compassiva. Os estilos únicos de suas estórias é o efeito natural e espontâneo de um autor mestre em seu assunto em uma batalha infinita contra os clichês.

O INCIDENTE INCITANTE

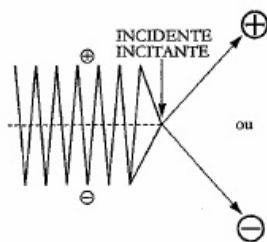
Começando de qualquer premissa a qualquer ponto da cronologia da estória, nossa pesquisa alimenta a invenção de eventos, e os eventos redirecionam nossa pesquisa. Não precisamos, em outras palavras, necessariamente fazer o design da estória a partir do início com seu primeiro grande evento. Mas em algum momento, enquanto você cria seu universo, você enfrentará as seguintes questões: como eu coloco minha estória em movimento? Onde eu coloco esse evento crucial?

Quando um Incidente Incitante ocorre, ele deve ser um evento dinâmico, totalmente desenvolvido. Esse, por exemplo, não é um Incidente Incitante: uma menina que largou a faculdade vive fora do campus, perto da Universidade de Nova Iorque. Ela acorda uma manhã e diz: "estou entediada com minha vida. Acho que vou me mudar para Los Angeles". Ela coloca as malas em sua Kombi e dirige para o Oeste, mas sua mudança de endereço não altera nenhum valor em sua vida. Ela está meramente exportando sua apatia de Nova Iorque para a Califórnia.

Por outro lado, se percebemos que ela criou um engenhoso papel de parede a partir de centenas de multas de estacionamento. Então alguém subitamente ESMURRA sua porta, podendo ser a polícia com uma ordem de prisão por dez mil dólares de multas não pagas. Isso faz com que ela fuja pela escada de emergência e corra para o Oeste. Esse pode ser um Incidente Incitante. Ele fez o que um Incidente Incitante deve fazer.

> **O INCIDENTE INCITANTE desarranja radicalmente o equilíbrio de forças na vida do protagonista.**

Quando uma estória começa, o protagonista vive uma vida mais ou menos equilibrada. Ele tem sucessos e fracassos, altos e baixos. Quem não tem? Mas a vida está relativamente sob controle. Então, talvez súbita, mas em todo caso decisiva-

mente, um evento ocorre e desarranja radicalmente seu equilíbrio, mudando a car
de valores da realidade do protagonista para o positivo ou para o negativo.

Negativo: nossa personagem chega a L.A., mas ela é impedida de aceitar um
emprego formal quando o empregador pede seus documentos. Temendo que, no
mundo computadorizado, a polícia de Manhattan descubra seu esconderijo por
meio dos arquivos do imposto de renda, o que ela faz? Vai para o mercado infor-
mal? Vende drogas? Vira prostituta?

Positivo: talvez a batida na porta seja de um caçador de heranças com notícias
sobre uma fortuna milionária deixada por um parente anônimo. Rica de uma hor
para outra, ela está sob terrível pressão. Sem mais desculpas para o fracasso, ela tem
um medo terrível de estragar esse sonho que virou realidade.

Na maioria dos casos, o Incidente Incitante é um evento único que ocor
diretamente com o protagonista ou é causado por ele. Consequentemente, ele, de
imediato, está ciente de que a vida está fora de equilíbrio para pior ou para melhor.
Quando amantes se encontram pela primeira vez, esse evento muda a vida, no mo-
mento, para o lado positivo. Quando Jeffrey abandona a segurança da família em
Davenport por Hollywood, ele conscientemente se põe em risco.

Às vezes, um Incidente Incitante requer dois eventos: uma pista e uma re-
compensa. TUBARÃO: pista, um tubarão come uma banhista e seu corpo é levado
à praia pela maré. Recompensa, o xerife (Roy Scheider) descobre o corpo. Se a
lógica de um Incidente Incitante requer uma pista, o escritor não pode atrasar a re-
compensa – pelo menos não por muito tempo – e deixar o protagonista ignorante
sobre o fato de sua vida estar fora de equilíbrio. Imagine TUBARÃO com esse de-
sign: o tubarão come a garota, seguido pelo xerife indo ao boliche, dando multas d
estacionamento, fazendo amor com sua mulher, indo a uma reunião da Associação
de Pais e Mestres, visitando sua mãe doente... enquanto o corpo apodrece na pra

ma estória não é um sanduíche com fatias de episódios da vida entre duas metades
um Incidente Incitante.

Considere o design infeliz de O RIO DO DESESPERO: o filme abre com
rimeira metade de um Incidente Incitante: um homem de negócios, Joe Wade
cott Glen), decide construir uma barragem em um rio, sabendo que cinco fazen-
s serão inundadas no processo. Uma delas pertence a Tom e Mae Garvey (Mel
ibson e Sissy Spacek). Contudo, ninguém conta a Tom ou Mae. Então, pelos
róximos cem minutos nós vemos: Tom jogando baseball, Tom e Mae lutando para
ue a fazenda dê lucros, Tom trabalhando em uma fábrica em meio a disputas tra-
alhistas, Mae quebra seu braço em um acidente de trator, Tom faz passes românti-
os para Mae, Mae vai para a fábrica visitar seu marido que agora é um fura-greves
ncado na fábrica, um Tom estressado que não consegue se excitar, Mae sussurra
ma palavra delicada, Tom se excita e assim vai.

A dez minutos do final, o filme nos dá a segunda metade do Incidente Inci-
ante: Tom invade o escritório de Joe, vê um modelo da barragem, e diz, de fato:
"Se você construir essa barragem, Joe, você vai inundar minha fazenda". Joe nem
dá bola. Então, *deus ex machina*, começa a chover e o nível do rio sobe. Tom e seus
comparsas pegam suas escavadeiras para escorar o dique. Joe pega sua escavadeira
e seus jagunços para destruir o dique. Tom e Joe tem um duelo de escavadeiras à
mexicana. Nesse ponto, Joe dá um passo para trás e diz que não queria mesmo
construir a barragem. FADE OUT.

O protagonista deve reagir ao Incidente Incitante.

Dada a natureza infinitamente variável dos protagonistas, porém, qual-
quer reação é possível. Por exemplo, quantos faroestes começam assim? Os
bandidos chegam atirando na cidade e matam o velho xerife. O povo da cidade
se junta e vai a um estábulo, onde trabalha Matt, um pistoleiro aposentado que
fez um juramento sagrado de jamais matar novamente. O prefeito pede: "Matt,
você tem que colocar o distintivo e vir nos ajudar. Você é o único que pode fa-
zer isso". Matt responde: "Não, não, pendurei minhas armas há muito tempo".
"Mas Matt", implora a professorinha, "eles mataram sua mãe". Matt sacode a
poeira e diz: "Bem... ela estava velha, seu dia estava por vir". Ele se recusa a agir,
mas isso já é uma reação.

O protagonista responde à mudança súbita, negativa ou positiva, em seu mun-
do de qualquer maneira que seja apropriada para o personagem e para o mundo.
ma recusa em agir, porém, não pode durar muito tempo, até mesmo para os pro-
agonistas mais passivos de não tramas minimalistas. Nós todos desejamos alguma
oberania razoável sobre nossa existência, e se um evento desarranja radicalmente

nosso senso de equilíbrio e controle, o que nós queremos? O que qualquer pessoa, incluindo nosso protagonista, quer? Restaurar o equilíbrio.

Portanto, o Incidente Incitante primeiro deixa a vida do protagonista fora de equilíbrio, e então incita nele o desejo de restaurar esse equilíbrio. Dessa necessidade – muitas vezes rapidamente, às vezes com deliberação – o protagonista tira um Objeto de Desejo: algo físico, ou situacional, ou relativo à atitude que ele sente que falta ou precisa para colocar o navio da vida em uma quilha equilibrada. Finalmente, o Incidente Incitante induz o protagonista a uma busca ativa por esse objeto ou meta. E para muitas estórias e gêneros, isso é o suficiente: um evento altera a condição do protagonista, despertando um desejo consciente por algo que ele sente que vai acertar as coisas, e então ele vai atrás disso.

Mas para aqueles protagonistas que nós mais tendemos a admirar, o Incidente Incitante desperta não apenas um desejo consciente, mas também um desejo inconsciente. Esses personagens complexos sofrem uma intensa batalha interior porque esses dois desejos estão em conflito direto um com o outro. Não importa o que o personagem conscientemente acha que quer, o público sente ou se dá conta de que no fundo ele inconscientemente quer o exato oposto.

ÂNSIA DE AMAR: se nós puxássemos o protagonista Jonathan (Jack Nicholson) e perguntássemos "O que você quer?", sua resposta consciente seria: "eu sou um cara bonitão, divertido, ganho uma grana preta trabalhando como administrador. Minha vida seria o paraíso se eu pudesse dividi-la com a mulher perfeita". O filme leva Jonathan de seus anos na faculdade até a meia-idade, uma busca de trinta anos pela mulher perfeita. Diversas vezes ele encontra uma mulher linda e inteligente, mas rapidamente os romances à luz de velas são vertidos em emoções sombrias, atos de violência física e então acabam. Ele sempre finge ser um grande romântico até fazer uma mulher perfeita apaixonar-se por ele. Então se volta para ela, a humilha e a joga fora de sua vida.

No Clímax, ele convida Sandy (Art Garfunkel), um velho amigo da faculdade,

para jantar. Por diversão, ele mostra slides de 35mm de todas as mulheres de sua vida; um show que ele chama de "Ballbusters On Parade[2]". Cada mulher que aparece, ele a rebaixa, contando para Sandy "o que ela tem de errado". Na cena de Resolução, ele está com uma prostituta (Rita Moreno), que tem de ler uma ode de adoração a seu pênis escrito por ele mesmo, para que consiga ter uma ereção. Ele acha que está procurando a mulher perfeita, mas nós sabemos que inconscientemente ele quer degradar e destruir as mulheres, pois é isso que ele fez sua vida toda. O roteiro de Jules Feiffer caracteriza um tipo de homem atemorizante que muitas mulheres conheceram bem até demais.

MRS. SOFFEL – UM AMOR PROIBIDO: em 1901, um ladrão (Mel Gibson) que cometeu um assassinato espera a execução. A esposa do diretor da prisão (Diane Keaton) decide salvar sua alma para Deus. Ela lê frases da Bíblia para ele, esperando que quando for enforcado, vá para o céu, e não para o inferno. Eles se sentem atraídos. Ela faz um plano para sua fuga, e se junta a ele. Na fuga, fazem amor, mas só uma vez. Quando as autoridades se aproximam, ela percebe que ele está prestes a morrer, e então decide morrer junto: "Atire", ela implora, "não quero viver um dia além de você". Ele puxa o gatilho, mas apenas a fere. Na Resolução, ela é condenada à prisão perpétua, mas vai orgulhosa para a cela, virtualmente cuspindo no olho do carcereiro.

Senhora Soffel parece mudar de ideia de escolha em escolha, mas sentimos que sob suas mudanças de pensamento está um poderoso desejo inconsciente por uma experiência transcendental, absoluta e romântica de tamanha intensidade, que se nada ocorresse para ela depois disso, não haveria problema... pois um momento sublime vale toda sua vida. Mrs. Soffel é a romântica suprema.

TRAÍDOS PELO DESEJO: Fergus (Stephen Rea), um membro do Exército Republicano Irlandês (IRA), é encarregado de vigiar um cabo britânico (Forest Whitaker) mantido prisioneiro por sua unidade do IRA. Ele se solidariza com o mau estado do homem. Quando o cabo é morto, Fergus vai em sigilo para a Inglaterra, escondendo-se tanto do exército britânico quanto do IRA. Ele procura a amante do cabo, Dil (Jaye Davidson). Ele se apaixona, mas descobre que Dil é um travesti. O IRA então o encontra. Fergus entrou para o IRA sabendo que isso não é uma irmandade de colégio, então quando recebe ordens de matar um juiz inglês, ele deve finalmente chegar a uma conclusão sobre sua visão política. Ele é ou não um irlandês patriota?

Sob sua luta política consciente, o público percebe desde os primeiros momentos com o prisioneiro até suas últimas e tenras cenas com Dil que esse filme não é sobre seu comprometimento com a causa. Escondido por trás de suas visões

[2] Ballbusters On Parade: do inglês, significa algo como "parada de arrebentadoras de bolas". Expressão chula para se referir a mulheres indesejáveis. (N. do T.)

políticas em ziguezague, Fergus precisa da mais humana das necessidades: amar e ser amado.

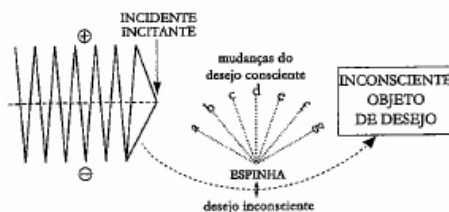
A ESPINHA DA ESTÓRIA

A energia de um desejo do protagonista forma o elemento crítico do design conhecido como a *Espinha* da estória (também conhecido como *Through-Line* ou *Superobjetivo*). A Espinha é o desejo profundo e o esforço do protagonista para restaurar o equilíbrio da vida. É a força unificante primária que mantém juntos todos os outros elementos da estória. Pois não importa o que aconteça na superfície da estória, cada cena, imagem e palavra é, em última instância, um aspecto da Espinha, relacionado causal ou tematicamente, ao núcleo do desejo e ação.

Se o protagonista não tem um desejo inconsciente, então seu objetivo consciente torna-se a Espinha. A Espinha de qualquer filme do James Bond, por exemplo, pode ser fraseada como: *derrotar o arquivilão*. James não tem desejos inconscientes: ele quer apenas salvar o mundo. A busca de Bond por sua meta consciente não pode mudar. Se ele declarasse, "O Dr. No que vá para o inferno. Estou cansado desse negócio de espião. Vou para o sul treinar um pouco de golfe", o filme ia por água abaixo.

Se, por outro lado, o protagonista tem um desejo inconsciente, ele se torna a Espinha da estória. Um desejo inconsciente é sempre mais poderoso e durável, enraizado no eu mais interno do protagonista. Quando um desejo inconsciente guia a estória, ele permite ao escritor criar um personagem muito mais complexo, que pode repetidamente mudar seu desejo consciente.

MOBY DICK: se Melville fizesse Ahab como protagonista único, seu romance seria um simples, porém excitante trabalho de *Alta Aventura*, guiada pela monomania do capitão de destruir a baleia branca. Contudo, ao adicionar Ishmael e criar um protagonista duplo, Melville enriqueceu sua estória e criou um clássico

complexo da *Trama de Educação*. A narrativa é, de fato, guiada pelo desejo inconsciente de Ishmael em lutar contra seus demônios internos, procurando em si as obsessões destrutivas que vê em Ahab – um desejo que não apenas contradiz sua esperança consciente de sobreviver à viagem louca de Ahab, mas que pode destruí-lo, assim como a Ahab.

Em TRAÍDOS PELO DESEJO, Fergus está confuso com a política enquanto sua necessidade inconsciente de *amar e ser amado* guia a narrativa. Jonathan procura a "mulher perfeita" em ÂNSIA DE AMAR, mudando de ideia de relacionamento em relacionamento, enquanto seu desejo inconsciente de *humilhar e destruir as mulheres* nunca varia. Os saltos de desejos na mente da Senhora Soffel são enormes – da salvação à danação – enquanto inconscientemente ela procura *experimentar um romance transcendental*. O público sente que as urgências inconstantes do protagonista complexo são meros reflexos da única coisa que nunca muda: o desejo inconsciente.

A JORNADA

Do ponto de vista do escritor, olhando do Incidente Incitante "espinha acima" até o clímax do último ato, apesar de tudo o que dissemos sobre gêneros e as várias formas da Arquitrama à Antitrama, na verdade há apenas uma estória. Na essência, nós sempre contamos aos outros o mesmo conto, de uma forma ou de outra, desde o crepúsculo da humanidade, e essa estória pode ser utilmente chamada de *Jornada*. Todas as estórias têm a forma de uma Jornada.

> **Para pior ou para melhor, um evento tira o equilíbrio da vida de um personagem, despertando nele o desejo consciente e/ou in-**

consciente por aquilo que ele sente que vai restaurar o equilíbrio, lançando-o em uma Jornada por seu Objeto de Desejo contra forças do antagonismo (interna, pessoal, extrapessoal). Ele pode ou não consegui-lo. Essa é a estória em uma casca de noz.

A JORNADA

A forma essencial da estória é simples. Mas isso é como dizer que a form essencial da música é simples. Ela é. São doze notas. Mas essas doze notas se combi nam para formar tudo o que nós chamamos de música. Os elementos essenciais da Jornada são as doze notas de nossa música, a melodia que ouvimos por toda nossa vida. Porém, como um compositor sentado ao piano, quando o escritor pega essa forma aparentemente simples, ele descobre como ela é incrivelmente complexa como ela é imoderadamente difícil de fazer.

Para entender a forma da Jornada de sua estória, você precisa apenas ide tificar o Objeto de Desejo do seu protagonista. Penetre em sua psicologia e ach uma resposta honesta para a questão: "o que ele quer?" Pode ser o desejo por algo que ele possa ter em seus braços: *alguém para amar* em FEITIÇO DA LUA. Pode ser a necessidade de crescimento interno: *maturidade* em QUERO SER GRANDE. Mas seja ele uma mudança profunda no mundo real – *estar seguro da ameaça do tubarão* em TUBARÃO – ou uma mudança profunda no reino espiritual – *uma vida signifi cativa* em A FORÇA DO CARINHO –, ao olhar para o coração do protagonista descobrir seu desejo, você começa a ver o arco de sua estória, a Jornada na qual o Incidente Incitante o envia.

O DESIGN DO INCIDENTE INCITANTE

Um Incidente Incitante ocorre de apenas duas maneiras: aleatória ou causalment por coincidência ou por decisão. Se for por decisão, ele pode ser criado pelo pr

nista – a decisão de Ben em beber até a morte em DESPEDIDA EM LAS GAS, ou, como em KRAMER VS. KRAMER, por alguém com o poder de ortear a vida do protagonista – a decisão da Sra. Kramer em deixar Sr. Kramer u filho. Se for por coincidência, ele pode ser trágico – o acidente que mata o ma do de Alice em ALICE NÃO MORA MAIS AQUI, ou fortuito – um empresário ortivo encontra uma atleta bela e talentosa em A MULHER ABSOLUTA. Por olha ou acidente; não existem outros meios.

O Incidente Incitante de uma Trama Central deve acontecer na tela – não na tória Pregressa, nem fora das telas, entre as cenas. Cada subtrama tem seu pró o Incidente Incitante, que pode ou não estar na tela, mas a presença do público Incidente Incitante de uma Trama Central é crucial para o design da estória por s motivos.

Primeiro, quando o público experimenta um Incidente Incitante, a Questão amática Maior do filme, uma variação de "o que vai acontecer?", instiga a mente. UBARÃO: o xerife vai matar o tubarão ou o tubarão vai matar o xerife? A NOI TE: após Lídia (Jeanne Moreau) dizer a seu marido (Marcello Mastroianni) que tem asco dele e que está de saída, ela vai embora ou fica? A SALA DE MÚSICA: Biswas (Huzur Roy), um aristocrata com uma paixão obsessiva pela música, decide vender as joias de sua mulher, e então seu palácio para financiar sua paixão pela beleza. A extravagância vai destruir ou redimir esse connoisseur?

No jargão de Hollywood, o Incidente Incitante da Trama Central é o "grande ancho". Ele deve ocorrer na tela por ser o evento que incita e captura a curiosidade público. A fome por respostas para a Questão Dramática Maior agarra o interes do público, segurando-o até o clímax do último ato.

Segundo, testemunhar o Incidente Incitante projeta uma imagem da Cena Obrigatória na imaginação do público. A Cena Obrigatória (também conhecida como Crise) é um evento que o público tem de ver antes da estória acabar. Essa cena levará o protagonista a um confronto com as mais poderosas forças do antagonismo em sua jornada, forças misturadas à vida pelo Incidente Incitante que juntarão seu poder e foco por meio do curso da estória. A cena é chamada de "obrigatória", pois ao ter estimulado a imaginação da audiência a antecipar esse momento, o escritor é obrigado a manter sua promessa e mostrá-la ao público.

TUBARÃO: quando o tubarão ataca uma veranista e o xerife descobre seus stos mortais, uma imagem vívida vem à mente: o tubarão e o xerife batalhando e a face. Nós não sabemos como ele chegará lá, ou o resultado do duelo. Mas bemos que o filme não pode terminar até que o tubarão tenha o xerife virtualmente em suas mandíbulas. O roteirista Peter Benchley não poderia ter escrito esse vento crítico a partir do ponto de vista do povo da cidade espiando o mar com nóculos, pensando: "aquele lá é o xerife? Aquilo lá é o tubarão?", e então o xerife

e o biólogo marinho (Richard Dreyfuss) aparecem nadando para a praia, gritando "nossa, que briga. Deixe a gente contá-la pra vocês". Tendo projetado a imagem em nossa mente, Benchley foi obrigado a colocar-nos junto do xerife na hora que isso acontecesse.

Diferentemente dos gêneros de ação, que trazem a Cena Obrigatória imediata e vividamente à nossa imaginação, outros gêneros mais interiorizados dão dicas sobre essa cena no Incidente Incitante, e então como um negativo em solução ácida lentamente colocam a cena em foco. Em A FORÇA DO CARINHO, Mac Sledge está se afogando na bebida e em uma vida completamente insignificante. Sua ascensão do fundo do poço começa quando ele encontra uma mulher sozinha com um filho que precisa de um pai. Ele se sente inspirado a escrever algumas canções novas, e então aceita o batismo e tenta fazer as pazes com sua filha distante. Gradualmente, ele junta as peças de uma vida significativa.

O público, porém, sente que o dragão da insignificância levou Sledge ao fundo do poço deve erigir sua cabeça repulsiva novamente, que a estória não pode terminar até que ele leve um tapa na cara do absurdo cruel da vida – dessa vez com todo seu poder de destruir a alma. A Cena Obrigatória vem na forma de um acidente horrível que mata sua única filha. Se um bêbado precisasse de uma desculpa para pegar uma garrafa de novo, essa é suficiente. De fato, a morte de sua filha afunda sua ex-mulher no estupor das drogas, mas Sledge acha forças para seguir em frente.

A morte da filha de Sledge era "obrigatória" nesse sentido: suponha que Horton Foote tivesse escrito esse cenário: Sledge, alcoólatra e solitário, acorda em uma manhã sem nenhuma razão para viver. Ele encontra uma mulher, se apaixona, gosta de seu filho e quer criá-lo, encontra a religião e escreve uma canção nova. FADE OUT. Isso não é uma estória; é um sonho. Se a jornada pela significância trouxe uma mudança profunda em Sledge, como Foote deve expressá-la? Não é através de declarações sobre uma mudança de vida. Diálogo autoexplicativo não convence ninguém. Ela deve ser testada em um evento definitivo, por escolha e ação do personagem sob pressão – a Cena Obrigatória (Crise) e o Clímax do último ato.

Quando eu digo que o público "sabe" que uma Cena Obrigatória o espera, ele não sabe isso em um sentido objetivo. Se o evento é malconduzido, ele não vai sair pensando, "filminho vagabundo. Sem Cena Obrigatória". Em vez disso, o público sabe intuitivamente que há algo faltando. Uma vida no ritual da estória ensinou o público a antecipar que as forças do antagonismo provocadas pelo Incidente Incitante crescerão até o limite da experiência humana, e que o conto não pode acabar até que o protagonista esteja de alguma maneira face a face com essas forças em seu grau mais poderoso. Ligar o Incidente Incitante de uma estória à sua crise é um aspecto da *Prefiguração*, o arranjo dos eventos iniciais preparando os eventos seguintes. De fato, toda escolha que você faz – gênero, ambiente, personagem, al-

prefigura. Com cada linha de diálogo ou imagem de ação você leva o público a antecipar certas possibilidades, para que os eventos, quando chegarem, satisfaçam as expectativas que você criou. O componente primário da prefiguração, porém, é a projeção da Cena Obrigatória (Crise) na imaginação do público pelo Incidente Incitante.

LOCALIZANDO O INCIDENTE INCITANTE

Onde localizar o Incidente Incitante no design geral da estória? Uma regra simples, o primeiro grande evento de uma Trama Central ocorre no primeiro quarto da narrativa. Esse é um macete útil, não importa o meio. Quanto tempo você faria o público de um teatro sentar na escuridão antes de iniciar a estória em uma peça? Você faria um leitor passar pelas primeiras cem páginas de um livro de quatrocentas antes de encontrar a Trama Central? Quanto tempo passa antes da chatice irremediável chegar? O normal para um longa-metragem de duas horas é localizar o Incidente Instigante da Trama Central em algum lugar na primeira meia hora.

Ele pode ser a primeira coisa que acontece. Nos primeiros trinta segundos de CONTRASTES HUMANOS, Sullivan (Joe McCrea), um diretor de filmes insípidos mas lucrativos, desafia os chefes do estúdio e começa a fazer um filme com significância social. Nos dois primeiros minutos de SINDICATO DE LADRÕES, Terry (Marlon Brando) involuntariamente ajuda os gângsteres a matar um amigo.

Ou muito mais tarde. Com vinte e sete minutos de TAXI DRIVER uma prostituta adolescente, Iris (Jodie Foster), invade o táxi de Travis Bickle (Robert De Niro). Seu cafetão abusivo, Matthew (Harvey Keitel), puxa-lhe de volta para a rua, incitando o desejo de Travis de resgatá-la. Com meia-hora de ROCKY – UM LUTADOR um boxeador obscuro, Rocky Balboa (Sylvester Stallone), concorda em lutar contra Apollo Creed (Carl Weathers) pelo campeonato mundial de pesos pesados. Quando Sam toca "As Time Goes By" depois de trinta e dois minutos de CASABLANCA, Ilsa reaparece subitamente na vida de Rick, lançando uma das maiores estórias de amor do cinema.

Ou em qualquer lugar no meio disso. Porém, se o Incidente Incitante de uma Trama Central ocorre mais tarde do que quinze minutos após o início, a chatice se torna um risco. Portanto, enquanto o público espera pela trama principal, uma subtrama pode ser necessária para incitar seu interesse.

Em TAXI DRIVER, a subtrama da tentativa lunática de assassinato político de Travis nos pega. Em ROCKY – UM LUTADOR, somos presos pela estória de amor de gueto entre a dolorosamente tímida Adrian (Talia Shire) e o igualmente complicado Rocky. Em CHINATOWN, Gittes é enganado para investigar Hollis

Mulwray por adultério, e essa subtrama nos fascina, enquanto ele tenta desenreda[r]-se das artimanhas. O Primeiro Ato de CASABLANCA nos segura com os Incide[n]tes Incitantes de não menos do que cinco subtramas bem ritmadas.

Mas por que fazer o público assistir toda uma subtrama, esperando me[ia] hora para a trama principal começar? ROCKY – UM LUTADOR, por exem[-]plo, está no gênero de *Esportes*. Por que não começar com duas cenas rápida[s]: o campeão dos pesos pesados nocauteia um lutador obscuro pelo título (pist[a]), seguido por Rocky que aceita a luta (recompensa). Por que não abrir o film[e] com sua Trama Central?

Porque se o Incidente Incitante de ROCKY fosse o primeiro evento q[ue] víssemos, nós daríamos de ombros e diríamos "e daí?" Portanto, Stallone usa a primeira meia hora para delinear o mundo de Rocky e o personagem com perícia e economia, de modo que quando Rocky concorda com a luta, a reação do público é forte e completa: "Ele? Esse perdedor?!" Eles sentam chocados, temendo a derro[ta] sanguinolenta que está à sua frente.

Traga o INCIDENTE INCITANTE da trama central o mais breve possível... mas apenas quando ele estiver maduro.

Um Incidente Incitante deve "segurar" o público, uma resposta profunda e completa. Essa resposta não pode ser apenas emocional, mas também racional. Esse evento não deve apenas mexer com os sentimentos do público, mas fazer com que eles perguntem a Questão Dramática Maior e imaginem a Cena Obrigatória. Portanto, a localização do Incidente Incitante de uma Trama Central é achada [na] resposta da seguinte pergunta: quanto o público precisa saber sobre o protagonista e seu mundo para ter uma resposta completa?

Em algumas estórias, nada. Se um Incidente Incitante é arquetípico na natu[-]reza, ele não requer uma pista e deve acontecer imediatamente. A primeira sentença de *A Metamorfose* de Kafka é: "Uma manhã, ao despertar de sonhos inquietantes, Gregor Samsa deu por si na cama transformado num gigantesco inseto". KRA[-]MER VS. KRAMER: uma esposa deixa seu marido e seu filho nos primeiros dois minutos do filme. Não precisa de preparação, pois nós imediatamente entendemos o impacto terrível que isso teria na vida de qualquer um. TUBARÃO: o tubarão come a banhista, o xerife descobre o corpo. Essas duas cenas aparecem nos primei[-]ros segundos e instantaneamente captamos o horror.

Suponha que Peter Benchley tivesse aberto TUBARÃO com cenas do xerife deixando seu trabalho na polícia de Nova Iorque e se mudando para Amity Island, ansioso por uma vida pacífica como oficial nesse balneário. Conhecemos sua famí[-]lia. Conhecemos o conselho da cidadezinha e o prefeito. O início do verão traz [tu]ristas. Tempos felizes. Então um tubarão come alguém. E suponha que Spielberg [fos]se tolo o suficiente para filmar toda essa exposição, teríamos visto isso? Não. [A e]ditora Verna Fields jogaria tudo isso no chão da sala de edição, explicando que [tud]o o que o público precisa saber sobre o xerife, sua família, o prefeito, o conselho [d]a cidade e os turistas seria bem dramatizado na *reação* da cidade ao ataque... mas [TU]BARÃO começa com o tubarão.

O mais breve possível, mas não até que esteja maduro... Todos os mundos das [es]tórias e elencos são diferentes, portanto, todo Incidente Incitante é um evento [d]iferente localizado em um ponto diferente. Se ele vem muito rápido, o público [p]ode se confundir. Se ele chega muito tarde, o público pode se chatear. No ins[-ta]nte que o público tenha conhecimento suficiente do personagem e do mundo [pa]ra reagir completamente, execute seu Incidente Incitante. Nem uma cena antes, [ne]m uma cena depois. O momento exato é achado tanto por sentimento quanto [p]or análise.

Se nós escritores temos uma falha comum no design e na colocação do In[-ci]dente Incitante, é que nós frequentemente atrasamos a Trama Central enquanto [e]nchemos nossas sequências de abertura com exposição. Nós constantemente su[-]bestimamos o conhecimento e a experiência de vida do público, mostrando nossos personagens e mundo com detalhes tediosos que as pessoas do cinema já sabem por senso comum.

Ingmar Bergman é um dos melhores diretores de cinema porque é, na [m]inha opinião, o melhor roteirista do mundo do cinema. E a qualidade que se [d]estaca sobre todas as outras na escrita de Bergman é sua economia extrema [—q]uão pouco ele nos conta sobre qualquer coisa. Em seu ATRAVÉS DE UM [E]SPELHO, por exemplo, tudo o que aprendemos sobre seus quatro persona[-]gens é que o pai é um viúvo, escritor de best-sellers, seu genro é um médico, seu filho um estudante e sua filha uma esquizofrênica, sofrendo da mesma doença que matou sua mãe. Ela teve alta de um hospital psiquiátrico para juntar-se a sua família por alguns dias à beira do mar, e esse ato por si só desarranja o equi[-]líbrio das forças em todas as suas vidas, propelindo um drama poderoso nos primeiros momentos.

Nenhuma cena com sessão de autógrafos para ajudar-nos a entender que o pai é um sucesso comercial, mas não crítico. Nenhuma cena em uma sala de opera[ç]ão para demonstrar a profissão do doutor. Nenhuma cena no colégio interno para explicar quanto o filho precisa do pai. Nenhuma sessão de tratamento de choque para explicar a angústia da filha. Bergman sabe que seu público urbano capta rapi[d]amente as implicações por trás do best-seller, do médico, do colégio interno e do hospital psiquiátrico... e esse menos é sempre mais.

A QUALIDADE DO INCIDENTE INCITANTE

Uma das piadas favoritas entre distribuidores de filmes é essa: um filme euro[illegible] típico começa com nuvens douradas, iluminadas pelo sol. Corta para nuvens a[illegible] da mais esplêndidas e apaixonantes. Corta novamente para nuvens ainda m[illegible] magníficas e rubescentes. Um filme de Hollywood começa com nuvens doura[illegible] e encrespadas. Na segunda tomada, um jumbo 747 sai das nuvens. No tercei[illegible] ele explode.

Que qualidade de evento um Incidente Incitante precisa ser?

GENTE COMO A GENTE carrega uma Trama Central e uma subtra[illegible] que são frequentemente confundidas por causa de seu design não convencion[illegible] Conrad (Timothy Hutton) é o protagonista da subtrama do filme cujo Incide[illegible] Incitante toma a vida de seu irmão mais velho durante uma tempestade no m[illegible] Conrad sobrevive, mas sente-se culpado e apresenta tendências suicidas. A mo[illegible] do irmão está na Estória Pregressa e é dramatizada em flashback na Crise/Clím[illegible] da subtrama, quando Conrad revive o acidente de barco e escolhe viver.

A Trama Central é guiada pelo pai de Conrad, Calvin (Donald Sutherland[illegible] Apesar de aparentemente passivo, ele é, por definição, o protagonista: o persona[illegible]gem empático, com vontade e capacidade de buscar o desejo até o fim da linha. Ao longo do filme, Calvin está em uma jornada atrás do segredo cruel que amaldiçoa[illegible] sua família e reconcilia seu filho e sua mulher impossível. Após uma luta doloros[illegible] descobre: sua mulher odeia Conrad, não desde a morte de seu primogênito, ma[illegible] desde o nascimento do caçula.

Na Crise, Calvin confronta sua mulher, Beth (Mary Tyler Moore), com[illegible] verdade: ela é uma mulher obsessivamente organizada que queria apenas um filh[illegible] Quando o segundo filho veio, ela ressentia sua ânsia por amor quando podia am[illegible] apenas o primogênito. Ela sempre odiou Conrad e ele sempre sentiu. É por isso qu[illegible] ele desejava se suicidar após a morte de seu irmão. Calvin então força o Clímax: el[illegible] deve aprender a amar Conrad ou sair. Beth vai para o armário, faz uma mala e sai[illegible] porta afora. Não consegue encarar a incapacidade de amar seu filho.

O Clímax responde a Questão Dramática Maior: a família resolverá seus pr[illegible]blemas ou será separada? Trabalhando de trás para frente a partir disso, procuramo[illegible] o Incidente Incitante, o evento que desarranjou o equilíbrio da vida de Calvin [illegible] colocou-o em sua jornada.

O filme abre com Conrad voltando para casa de um hospital psiquiátrico[illegible] presumidamente curado de sua neurose suicida. Calvin sente que a família sobre[illegible]veu a sua perda e o equilíbrio foi restaurado. Na manhã seguinte, Conrad, com u[illegible] humor austero, senta no lado oposto a seu pai na mesa do café da manhã. Beth p[illegible] um prato de torradas na frente de seu filho. Ele se recusa a comer. Ela tira o pra[illegible]

[illegible] violência, marcha até a pia e joga seu café da manhã em uma lixeira reclaman[illegible] "você não consegue nem comer torradas francesas".

A câmera do diretor Robert Redford corta para o pai, enquanto sua vida [illegible]morona. Calvin sente instantaneamente que o ódio está de volta. Atrás disso [illegible]esconde algo terrível. Esse evento arrepiante prende o público, enojado com a [illegible]ção da mulher, pensando: "veja como ela trata seu filho! Ele acabou de voltar do [illegible]spital e ela faz esse papelão com o menino."

A romancista Judith Guest e o roteirista Alvin Sargent deram a Calvin uma [illegible]racterização quieta, um homem que não pularia da mesa para tentar forçar uma [illegible]conciliação entre mulher e filho na base da violência. Sua primeira ideia é dá-los [illegible] tempo e encorajar o amor, como na cena da foto de família. Quando ele conhe[illegible] os problemas de Conrad na escola, ele contrata um psiquiatra para o filho. Ele [illegible] gentilmente com sua mulher, esperando que ela entenda.

Como Calvin é um homem hesitante e compassivo, Sargent teve de construir [illegible] dinâmica das progressões do filme ao redor da subtrama. A luta de Conrad com o suicídio é bem mais ativa que a jornada sutil de Calvin. Portanto Sargent puxou a subtrama do garoto para o primeiro plano, dando a ela uma ênfase e uma quantidade de tempo extraordinária, enquanto cuidadosamente aumentava o movimento da Trama Central no plano de fundo. Quando a subtrama termina no escritório do psiquiatra, Calvin está pronto para trazer o final devastante da Trama Central. O ponto, porém, é que o Incidente Incitante de GENTE COMO A GENTE é engatilhado por uma mulher jogando torradas francesas no lixo.

Henry James escreveu brilhantemente sobre a arte da estória no prefácio de seus romances, e uma vez perguntou: "o que, afinal, é um evento?" Um evento, disse, pode ser tão pequeno quanto uma mulher colocando sua mão sobre a mesa e olhando para você "daquele jeito". No contexto certo, um gesto e um olhar podem significar "nunca te verei de novo" ou "eu te amo para sempre" – uma vida quebrada ou feita.

A qualidade do Incidente Incitante (e de qualquer outro evento) deve ser pertinente ao mundo, aos personagens e ao gênero. Uma vez concebido, o escritor deve concentrar-se em sua função. O Incidente Incitante desarranja radicalmente o equilíbrio das forças na vida do protagonista? Desperta no protagonista o desejo de restaurar o equilíbrio? Inspira no personagem o desejo consciente por esse objeto, material ou imaterial, que ele acha que pode restaurar o equilíbrio? Em um protagonista complexo, ele traz à tona também um desejo inconsciente que contradiz o desejo consciente? Lança o protagonista em uma jornada por seu desejo? Levanta a Questão Dramática Maior na mente do público? Projeta uma imagem da Cena Obrigatória? Se faz tudo isso, então ele pode ser tão pequeno como uma mulher colocando sua mão sobre a mesa e olhando para você "daquele jeito".

O Clímax do último ato é de longe a cena mais difícil de se criar: é a alma do co-
to. Se ela não funciona, a estória não funciona. Mas a segunda cena mais difícil
se escrever é o Incidente Incitante da Trama Central. Nós reescrevemos essa ce
mais do que qualquer uma. Então aqui estão algumas questões que podem ajuda
a trazê-la à mente.

Qual é a pior coisa que pode acontecer com o meu protagonista? Como es
virada pode tornar-se a melhor coisa que poderia acontecer com ele?

KRAMER VS. KRAMER. O pior: o desastre atinge o *workaholic* Kram
(Dustin Hoffman) quando sua mulher o abandona com seu filho. O melhor: is
acaba sendo o choque que ele precisava para atingir seu desejo inconsciente de
tornar um ser humano que ama.

UMA MULHER DESCASADA. O pior: quando seu marido diz que está
trocando por outra mulher, Erica (Jill Clayburgh) passa mal. O melhor: sua sa
acaba sendo a experiência libertadora que permite que essa mulher dependente do
homens atinja seu desejo inconsciente de independência e autonomia.

Ou: o que é a melhor coisa que pode acontecer com o meu protagonista
Como isso pode tornar-se a pior coisa possível?

MORTE EM VENEZA. Von Aschenbach (Dirk Borgade) perdeu sua mu-
lher e seus filhos para uma peste. Desde então, se afundou no trabalho a ponto de
atingir um colapso físico e mental. Seu médico o manda para o spa de Veneza par
recuperar-se. O melhor: lá ele se apaixona louca e desamparadamente... mas p
um garoto. Sua paixão pela juventude impossivelmente bela, e a impossibilida
disso, o leva ao desespero. O pior: quando uma nova peste invade Veneza e a fa
da criança faz com que ele fuja de lá, Von Aschenbach apodrece a espera da morte
fuga de sua miséria.

O PODEROSO CHEFÃO – PARTE II. O melhor: após Michael (Al Pa-
cino) virar Don da família criminosa Corleone, ele decide levar sua família para o
mundo legítimo. O pior: sua execução cruel do código de lealdade da máfia leva ao
assassinato de seus associados mais próximos, na desavença com sua mulher e seu
filhos, e no assassinato de seu irmão, transformando-o em um homem desolado
solitário.

Uma estória pode passar por mais de um ciclo desse padrão. O que é o me-
lhor? Como isso pode se tornar o pior? Como isso pode se reverter novamen
para a salvação do protagonista? Ou: o que é o pior? Como isso pode levar o pr
tagonista ao melhor? Como isso pode levar o protagonista à danação? Nós vamo
em direção dos "melhores" e dos "piores" porque a estória – quando é arte – não
sobre a área neutra da experiência humana.

O impacto do Incidente Incitante cria nossa oportunidade de alcançar os
...ites da vida. É um tipo de explosão. No gênero de *Ação* pode ser de fato uma
...losão; em outros filmes, um sorriso mudo. Não importa quão direto ou sutil, ele
...e desarranjar *o status quo* do protagonista e desligar a vida de seu padrão existen-
...de modo que o caos invada o universo do personagem. Dessa revolução, você
...ve achar, no Clímax, uma resolução, para melhor ou para pior, que rearranje esse
...iverso em uma nova ordem.

9

DESIGN DO ATO

COMPLICAÇÕES PROGRESSIVAS

O segundo elemento do design em cinco partes são as *Complicações Progressivas*: o grande corpo da estória entre o Incidente Incitante e a Crise/Clímax do último ato. Complicar significa deixar a vida dos personagens difícil. Complicar progressivamente significa gerar mais e mais conflitos, que faz com que eles encarem forças do antagonismo cada vez mais fortes, criando uma sucessão de eventos que passe por pontos sem volta.

Pontos sem volta

O Incidente Incitante lança o protagonista em uma jornada por um Objeto de Desejo, consciente ou inconscientemente, para restaurar o equilíbrio da vida. Para começar a busca pelo desejo, ele age de forma mínima e conservativa para provocar uma resposta positiva da realidade. Mas o efeito de sua ação desperta forças do antagonismo do Nível de Conflito interior, pessoal, ou social/ambiental que bloqueiam seu desejo, criando a Brecha entre expectativa e resultado.

Quando a Brecha se abre, o público se dá conta de que esse é um ponto sem volta. Esforços mínimos não vão funcionar. O personagem não pode restaurar o equilíbrio da vida tendo ações pequenas. Sendo assim, toda ação semelhante à primeira tentativa do personagem, de menor qualidade e magnitude, deve ser eliminada da estória.

Ao se dar conta que está em risco, o protagonista adquire uma maior força de

vontade e capacidade para atravessar essa brecha e fazer uma segunda ação ainda mais difícil. Mas de novo o efeito é provocar as forças do antagonismo, abrindo a segunda brecha entre expectativa e resultado.

O público agora sente que esse também é um ponto sem volta. Ações moderadas como a segunda não vão ter sucesso. Portanto, todas as ações dessa magnitude e qualidade devem ser eliminadas.

Em um risco maior, o personagem deve se ajustar às suas circunstâncias modificadas e agir de modo que requeira ainda mais força de vontade e capacidade pessoal, acreditando ou, pelo menos, tendo a esperança de que a reação de seu mundo lhe ajude ou possa ser controlada. Mas de novo a brecha se abre a forças do antagonismo ainda mais poderosas que reagem a essa terceira ação.

Novamente, o público reconhece que esse é mais um ponto sem volta. As ações mais extremas não vão levar o personagem ao que ele quer, portanto elas estão fora de cogitação também.

As progressões se constroem quando forçamos mais e mais as capacidades dos personagens, exigimos mais e mais força de vontade deles, colocamo-nos sob um risco cada vez maior, constantemente passando por pontos sem volta em termos de magnitude ou qualidade da ação.

> **Uma estória não deve voltar para ações de menor qualidade ou magnitude, mas mover-se progressivamente para frente, em direção a uma ação final além da qual o público não consiga imaginar outra.**

Quantas vezes você já teve essa experiência? Um filme começa bem, prendendo-lhe às vidas das personagens. Ele constrói um forte interesse na primeira meia-hora até um Ponto de Virada maior. Mas então, quarenta ou cinquenta minutos depois do início, ele começa a se arrastar. Seus olhos passeiam para fora da tela; você dá uma olhada no relógio; se arrepende de não ter comprado mais pipoca; começa a prestar atenção na anatomia da pessoa com quem veio. Talvez o filme ganhe ritmo de novo e termine bem, mas por vinte ou trinta minutos fracos no meio você perdeu o interesse.

Se você olhar atentamente para as panças frouxas penduradas sobre o cinto de muitos filmes, vai descobrir que é ali que a visão e a imaginação do escritor vacilaram. Ele não conseguiu construir progressões, e o efeito, portanto, foi um retrocesso na estória. No meio do Segundo Ato, ele deu às personagens ações menores do que aquelas do Primeiro Ato – não ações idênticas, mas ações de um tamanho ou tipo similares: mínimas, conservativas e, nesse momento, triviais. Enquanto nós assistimos, nossos instintos nos dizem que essas ações não levaram

o personagem ao que ela queria no Primeiro Ato, portanto elas não vão levá-l[illegible] lugar nenhum no Ato Dois. O escritor está reciclando a estória e nós, andan[illegible] em círculos.

A única maneira de manter a corrente de um filme fluindo e crescendo, é [illegible] pesquisa – imaginação, memória, fato. Geralmente, uma Arquitrama de um long[illegible] metragem é desenhada entre quarenta e sessenta cenas que se juntam em doze [illegible] dezoito sequências que constroem três ou mais atos, um sobre o outro continu[illegible] mente até o fim da linha. Para criar entre quarenta e sessenta cenas *sem se repeti[illegible]* você precisa inventar centenas. Após esboçar essa montanha de material, procu[illegible] as pequenas pérolas que vão construir sequências e atos, criando pontos sem vo[illegible] memoráveis e comoventes. Pois se você cria apenas as quarenta ou sessenta cen[illegible] necessárias para preencher as 120 páginas de seu roteiro, seu trabalho quase cert[illegible] mente será antiprogressivo e repetitivo.

A lei do conflito

Quando o protagonista sai do Incidente Incitante, ele entra em um mundo gover[illegible] nado pela Lei do Conflito. Tenha em mente: *em uma estória, nada se move para frente se não for através do conflito.*

Em outras palavras, conflito está para a estória como o som está para a mú- sica. Tanto estória quanto música são artes temporais, e a tarefa mais difícil de um artista temporal é segurar nosso interesse, segurar nossa concentração ininterrup[illegible] e então *carregar-nos através do tempo sem que notemos sua passagem.*

Na música, o efeito é alcançado através do som. Instrumentos ou vozes no[illegible] capturam e nos carregam, fazendo o tempo desaparecer. Imagine que ouvimos [illegible] uma sinfonia, e a orquestra subitamente para. Qual seria o efeito? Primeiro, confu- são, enquanto imaginamos por que eles pararam, e então, muito rapidamente, nós ouvimos na nossa imaginação o tiquetaque do relógio. Tornamo-nos totalmente conscientes da passagem do tempo, e como tempo é muito subjetivo, se a orquestra ficasse três minutos em silêncio, a impressão seria de trinta.

A música da estória é o conflito. Desde que o conflito prenda nossos pensamentos e emoções, viajamos através de horas sem perceber a viagem. Então, de repente, o filme acaba. Olhamos para nossos relógios, estupefatos. Mas quando o conflito desaparece, nós também desaparecemos. O interesse pictorial de uma fotografia prazerosa aos olhos ou os prazeres aurais de uma bela melodia pode segurar nos[illegible] atenção brevemente, mas quando o conflito é suspenso por muito tempo, nossos olhos deixam a tela. E quando nossos olhos deixam a tela, eles levam junto o pen- samento e a emoção.

[illegible] A Lei do Conflito é mais do que um princípio estético; é a alma da estória. A [illegible]ória é uma metáfora para a vida, e viver é estar num conflito aparentemente per- [illegible]tuo. Como Jean-Paul Sartre expressou, a essência da realidade é a escassez, uma [illegible]lta eterna e universal. Nada é suficiente nesse mundo. Não há comida o suficiente, [illegible]mor o suficiente, justiça o suficiente, e nunca tempo o suficiente. Tempo, como Heidegger observou, é a categoria básica da existência. Vivemos sob sua sombra, que sempre está encolhendo, e se conseguirmos alcançar qualquer coisa em nossa breve existência que nos deixe morrer sem o sentimento de que desperdiçamos nosso tempo, teremos de entrar de cabeça em conflitos com as forças da escassez que negam nossos desejos.

Escritores que não conseguem captar a verdade de nossa existência transi- tória, que foram enganados pelos confortos contrafeitos do mundo moderno, que acreditam que a vida é fácil uma vez que você aprenda a jogar o jogo, nos dão con- [illegible]itos com a inflexão errada. Seus roteiros falham por uma dessas duas razões: um excesso de conflito absurdamente violento e sem sentido ou uma falta de conflito significativo honestamente expresso.

Os primeiros são exercícios de efeitos especiais turbinados, escritos por quem segue imperativos de livros didáticos que ensinam a criar conflito, mas, como estão desinteressados ou insensíveis às lutas honestas da vida, criam desculpas falsas e exageradas para a destruição.

Os últimos são retratos tediosos escritos em reação ao próprio conflito. Esses escritores tomam a visão Pollyana de que a vida seria muito legal... se não fosse o conflito. Portanto, seus filmes evitam-no em favor de descrições em escala menor, sugerindo que se nós aprendêssemos a nos comunicar um pouco melhor, fôssemos um pouco mais caridosos, respeitássemos o meio ambiente, a humani- dade poderia voltar ao paraíso. Mas se a história nos ensinou alguma coisa, é que quando o pesadelo tóxico finalmente for limpo, os desabrigados receberem um abrigo e o mundo convertido à energia solar, cada um de nós ainda estará afun- dado na lama.

Escritores nesses extremos não se dão conta que enquanto a *qualidade* do con- flito muda quando pulamos de nível em nível, *a quantidade de conflito na vida é constante.* Algo sempre está faltando. É como apertar uma bexiga, o volume de conflito nunca muda, apenas incha em outra direção. Quando removemos o conflito em um nível da vida, ele se amplifica dez vezes no outro nível.

Se, por exemplo, conseguíssemos satisfazer nossos desejos externos e achás- semos a harmonia no mundo, em pouco tempo a serenidade viraria tédio. Agora a "escassez" de Sartre é a ausência do conflito em si. Tédio é o conflito interno que sofremos quando perdemos o desejo, quando sentimos falta da falta. O que é pior, se fôssemos colocar na tela a existência sem conflitos de um personagem que, dia

após dia, vive em um contentamento plácido, o tédio do público seria palpavelmen te doloroso.

A luta pela sobrevivência física foi eliminada das classes educadas das naçõe industrializadas. Essa segurança do mundo exterior nos dá tempo de refletir o mun do interior. Uma vez vestido, protegido, alimentado e medicado, respiramos fundo nos damos conta de quão incompleto somos como seres humanos. Nós queremo mais do que conforto físico, queremos, sobre todas as coisas, felicidade, e ent começam as guerras da vida interior.

Se, como escritor, porém, você acha que os conflitos da mente, corpo, emo ção e alma não lhe interessam, então dê uma olhada no Terceiro Mundo e ve como o resto da humanidade vive. A maioria sofre uma existência curta e doloros cheias de doença e fome, aterrorizadas pela tirania e pela violência desregulada, se a esperança de que a vida será diferente para seus filhos.

Se a profundidade e a largura dos conflitos da vida interna e do mundo e geral não lhe comovem, tente essa: morte. Morte é como um trem de carga no fu turo, vindo em nossa direção, mais perto a cada hora, a cada segundo, entre o agor e o depois. Se devemos viver qualquer tipo de satisfação, temos de iniciar o ataqu às forças do antagonismo antes que o trem chegue.

Um artista que vai criar trabalhos de qualidade duradoura percebe que a vida não é sobre ajustes sutis no stress, ou hiperconflitos entre mestres do crime com bombas atômicas roubadas que mantém a cidade refém. A vida é sobre as questões supremas sobre achar o amor e o seu próprio valor, sobre trazer serenidade ao cao interno, sobre a desigualdade social titânica em todos os lugares à nossa volta, so bre o tempo se esgotando. A vida é o conflito. Essa é sua natureza. O escritor dev decidir onde e como orquestrar essa luta.

Complicação contra complexidade

Para complicar uma estória, o escritor constrói o conflito progressivamente até fim da linha. É difícil o suficiente. Mas a tarefa aumenta geometricamente quand levamos a estória da mera complicação à total complexidade.

Conflito pode vir, como já vimos, de qualquer um, dos dois ou de todos o três níveis de antagonismo. Complicar simplesmente uma estória significa coloca todo o conflito em apenas um desses três níveis.

No *Horror*, na *Ação/Aventura* e na *Farsa*, heróis de ação enfrentam apen conflitos no nível extrapessoal. James Bond, por exemplo, não tem conflitos inte nos, nem podemos confundir seus encontros com mulheres como conflito pesso – eles são recreativos.

COMPLICAÇÃO:
CONFLITO EM APENAS UM NÍVEL

CONFLITO INTERNO – Fluxo de Consciência

CONFLITO PESSOAL – Soap Opera[1]

CONFLITO EXTRAPESSOAL – Ação/Aventura, Farsa

Filmes complicados compartilham duas marcas características. A primeira é um elenco grande. Se o escritor restringe o protagonista ao conflito social, ele precisará, como a propaganda declara, "um elenco de milhares". James Bond encara arquivilões com seus capangas, assassinos, *femmes fatales* e exército, além de personagens que o ajudam e civis precisando de resgate – mais e mais personagens para construir conflitos cada vez mais poderosos entre Bond e a sociedade.

Segundo, um filme complicado requer múltiplos sets e locações. Se o escritor progride através de conflito físico, ele deve mudar sempre o ambiente. Um filme do James Bond pode começar em uma ópera em Viena, então subir o Himalaia, cruzar o deserto do Saara, ir para baixo de uma calota polar, para lua e para Broadway, dando a Bond mais e mais oportunidades para feitos fascinantes de ação.

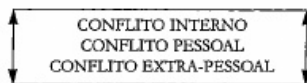
Estórias que são complicadas apenas no nível de conflito pessoal são conhecidas como *Soap Opera*, uma combinação com final aberto de *Drama Doméstico* e *Estória de Amor* na qual todo personagem da estória tem um relacionamento íntimo com todas as outras personagens – uma multidão de famílias, amigos e amantes, todos precisando de sets para abrigá-los: salas de estar, quartos, escritórios, boates, hospitais. Personagens de *Soap Opera* não têm conflitos internos ou extrapessoais. Eles sofrem por não conseguir o que querem, mas como são ou boas pessoas ou más, raramente encaram dilemas internos verdadeiros. A sociedade nunca invade seus mundos com ar-condicionado. Se, por exemplo, um crime traz um detetive, um representante da sociedade, para dentro da estória, você pode estar certo que em questão de uma semana esse detetive terá um relacionamento íntimo e pessoal com todas as outras personagens da *Soap Opera*.

Estórias complicadas apenas no nível de conflito interno não são filmes, peças ou romances convencionais. Elas são trabalhos de prosa no gênero *Fluxo de Consciência*, uma verbalização da paisagem interna de pensamento e sentimento. De novo, um grande elenco. Apesar de estarmos dentro da mente de um único perso-

[1] Soap Opera: similar estadunidense e europeu para as nossas telenovelas. No entanto, apresentam diferenças quanto ao formato. Um exemplo: as telenovelas brasileiras apresentam um final fechado. Nas Soap Operas inglesas, o final é aberto: um exemplo é Coronation Street, no ar há cinquenta anos, protagonizada por descendentes dos personagens originais. (N. do T.)

nagem, a mente dele é povoada por memórias e imaginação sobre todas as pesso[illegible] que ele já encontrou ou espera encontrar. Ainda mais, a densidade de imagem [illegible] um trabalho de *Fluxo de Consciência*, como *Almoço Nu*, é tão intenso que as locaçõ[illegible] mudam três ou quatro vezes a cada sentença. Uma barragem de lugares e rost[illegible] desaba sobre a imaginação do leitor, mas esses trabalhos estão em apenas em u[illegible] nível, embora ricamente subjetivo, portanto, são meramente complicados.

COMPLEXIDADE
CONFLITO NOS TRÊS NÍVEIS

CONFLITO INTERNO
CONFLITO PESSOAL
CONFLITO EXTRA-PESSOAL

Para alcançar a complexidade, o escritor deve colocar seus personagens e[illegible] conflito em todos os três níveis da vida, frequentemente, ao mesmo tempo. P[illegible] exemplo, a aparentemente simples, porém complexa, escrita de um dos evento[illegible] mais memoráveis em qualquer filme das últimas duas décadas: a cena da torrada[illegible] francesa de KRAMER VS. KRAMER. Essa famosa cena vira um complexo de trê[illegible] valores: autoconfiança, a confiança e estima de um filho por seu pai e a sobrevivên-cia doméstica. No início da cena, todos com cargas positivas.

Nos primeiros momentos do filme, Kramer descobre que sua mulher o de[illegible]xou sozinho com seu filho. Ele está despedaçado por conflitos internos que tom[illegible] a forma das dúvidas e medos nos quais ele se afunda contra uma arrogância m[illegible]culina que diz que tudo o que as mulheres fazem é fácil. Quando ele abre a cen[illegible] porém, está confiante.

Kramer tem um conflito pessoal. Seu filho está histérico, com medo de mor[illegible]rer de fome sem ter sua mãe para lhe dar comida. Kramer tenta acalmá-lo, dizendo[illegible] para não se preocupar, mamãe vai voltar, mas esse meio tempo vai ser divertido[illegible] será como um acampamento. A criança para de chorar, confiando na promessa d[illegible] seu pai.

Finalmente, Kramer tem um conflito extrapessoal. A cozinha é um mund[illegible] alienígena, mas onde ele entra como se fosse um *chef* francês.

Empoleirando seu filho em um banco, Kramer pergunta o que ele quer p[illegible] o café da manhã, e a criança diz "torradas francesas". Kramer respira fundo, p[illegible] uma frigideira, joga um pouco de gordura, coloca a panela no fogão e coloc[illegible] chama alta enquanto procura os ingredientes. Ele sabe que torradas francesas sã[illegible] feitas com ovos, então ele procura na geladeira e acha alguns, mas não sabe co[illegible]

[illegible]quebrá-los. Ele procura algo no armário dos copos e tira uma caneca com a [illegible]ição "Teddy".

O filho vê que há algo de errado e avisa Kramer que já viu sua mãe fazer isso [illegible] não usa uma caneca. Kramer lhe diz que isso vai funcionar. Ele quebra os ovos. [illegible] pouco acaba caindo na caneca, o resto faz uma bagunça tremenda... e a criança [illegible]eça a chorar.

A gordura começa a espirrar da frigideira e Kramer entra em pânico. Não lhe [illegible]orre desligar o gás; ao invés disso, ele entra em uma corrida contra o tempo. Ele [illegible] mais e mais ovos na caneca, corre para a geladeira, agarra um pacote de leite, e [illegible] na caneca, derramando boa parte do leite. Ele encontra uma faca de manteiga [illegible] bater as gemas, fazendo uma bagunça ainda maior. A criança pode ver que não [illegible] comer essa manhã e chora ainda mais. A gordura começa a queimar na panela.

Kramer, desesperado, irritado, perdendo a briga para controlar seus medos, [illegible]rra uma fatia de pão, olha-a fixamente, e se dá conta de que ela não caberia na [illegible]eca. Ele dobra-a na metade e enfia na caneca, fazendo dela um bocado de pão [illegible]mpapado, gema e leite que ele joga na frigideira, espirrando e queimando a criança [illegible] ele. Ele tira a frigideira do fogo, escaldando sua mão, agarra o braço de seu filho e o empurra através da porta dizendo: "nós vamos a um restaurante".

A arrogância masculina de Kramer é superada por seus medos, sua autocon-fiança vai do positivo ao negativo. Ele é humilhado na frente de seu filho assustado, cuja confiança e estima vão do positivo ao negativo. Ele é derrotado por uma cozi-[illegible]ha aparentemente animada, quando golpe após golpe, ovos, gordura, pão, leite e [illegible]igideira, o empurram porta afora, levando a sobrevivência doméstica do positivo [illegible] negativo. Com pouco diálogo e a simples atividade de um homem tentando fazer [illegible]afé da manhã de seu filho, a cena se transforma em uma das mais memoráveis do filme – um drama de três minutos sobre um homem em conflito simultâneo com [illegible]s complexidades da vida.

A não ser que sua ambição seja escrever nos gêneros de *Ação*, *Soap Opera* ou prosa em *Fluxo de Consciência*, meu conselho à maioria dos escritores é que desenhe es-[illegible]tórias relativamente simples, mas complexas. "Relativamente simples" não quer dizer [illegible]mplistas, e sim estórias com belas viradas e bem contadas, mas restritas por esses [illegible]ois princípios: não prolifere os personagens; não multiplique as locações. Em vez de pular através do tempo, espaço e pessoas, discipline-se a um elenco e um mundo [illegible]zoavelmente contido, enquanto você se concentra em criar uma complexidade rica.

[illegible]esign dos atos

[illegible]Como uma sinfonia que se desdobra em três, quatro ou mais movimentos, a estória [illegible]contada em movimentos chamados atos – a macroestrutura da estória.

Beats, mudanças de padrão do comportamento humano, constroem cen
Idealmente, toda cena transforma-se em um Ponto de Virada no qual os valo
em questão vão do negativo ao positivo ou do positivo ao negativo, criando u
mudança significante, porém menor, em suas vidas. Uma série de cenas constr
uma sequência que culmina em uma cena com um impacto *moderado* nos persona
gens, virando ou mudando valores para melhor ou para pior, em um grau maior
que em qualquer cena. Uma série de sequências constrói um ato cujo clímax é u
cena que cria uma reversão *maior* na vida dos personagens, maior do que qualque
sequência conseguiu.

Em *A Arte Poética*, Aristóteles deduziu que existe uma relação entre o tam
nho da estória – quanto tempo ela leva para ser lida ou encenada – e o número
Pontos de Virada maiores necessários para contá-la: quanto mais longo o trabal
maior as reversões. Em outras palavras, com suas maneiras polidas, Aristóteles
implorando, "por favor, não nos chateie. Não nos faça sentar por horas naque
assentos de mármore duro ouvindo coros e lamentos enquanto nada acontece
verdade".

Seguindo o princípio de Aristóteles: uma estória pode ser contada em u
ato – uma série de cenas que molda algumas sequências que constroem uma grande
mudança, terminando a estória. Mas se for assim, ela tem de ser breve. Isso é uma
crônica, uma peça em um ato, ou um filme experimental ou de estudantes que dure
entre cinco e vinte minutos.

Uma estória pode ser contada em dois atos: duas grandes mudanças e ac
bou. Mas, novamente, ela deve ser relativamente breve: um seriado, uma *nov*
uma peça de uma hora como *Black Comedy* de Anthony Shaffer e *A Menina Juli*
August Strindberg.

Mas quando uma estória alcança certa magnitude – um longa-metragem, u
episódio de TV de uma hora, uma peça de longa duração, um romance – três ato
é o mínimo. Não por causa de uma convenção artificial, mas para servir a um pro-
pósito profundo.

Como público, nós abraçamos o artista da estória e dizemos: "eu gostaria
uma experiência poética com a largura e a profundidade dos limites da vida. M
eu sou uma pessoa razoável. Se eu lhe dou apenas alguns minutos para ler ou te
munhar seu trabalho, seria injusto se eu exigisse que você me levasse ao limite. E
quero um momento de prazer, uma visão ou duas, nada mais do que isso. Mas se
lhe dou horas importantes da minha vida, eu espero que você seja um artista co
poder que consiga alcançar os limites da experiência".

[1] Novela: formato literário em prosa, mais extenso que um conto, porém mais curto que um roma
Entre as Novelas mais conhecidas estão A Metamorfose, de Franz Kafka, e A Revolução dos Bicho
George Orwell. (N. do T.)

Em nosso esforço para satisfazer a necessidade do público, contar estórias
e toquem as fontes mais internas e mais externas da vida, duas grandes viradas
ca é o suficiente. Não importa o ambiente ou o alcance do conto, não importa
o internacional e épico ou íntimo e interior, *três* grandes viradas são o mínimo
ecessário para um trabalho narrativo com duração completa alcançar o fim da
nha.

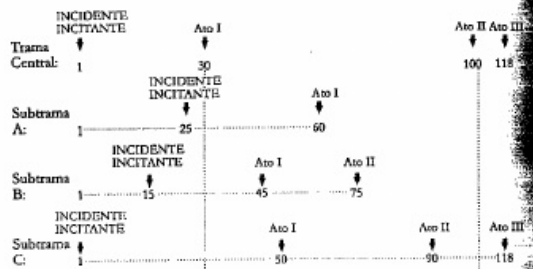
Considere esses ritmos: as coisas estavam boas, agora estão ruins – fim da es-
ória. Ou as coisas estavam ruins, agora estão boas – fim da estória. Ou as coisas es-
vam ruins, então ficaram muito ruins – fim da estória. Ou as coisas estavam boas,
ora ficaram muito boas – fim da estória. Em todos os quatro casos, sentimos
ue algo está faltando. Sabemos que o segundo evento, seja ele carregado positiva
u negativamente, não é o fim nem o limite. Até se o segundo evento mata todo o
enco: as coisas estavam boas (ou ruins), então todo mundo morreu – fim de estó-
– não é o suficiente. "Certo, eles estão todos mortos, e agora?" nós pensamos. A
erceira virada está faltando e nós sabemos que não tocamos o limite até que, pelo
menos, mais uma grande virada aconteça. Portanto, o ritmo de três atos em uma
estória foi a fundação da arte da estória séculos antes da observação de Aristóteles.

Mas isso é apenas uma fundação, e não uma fórmula, portanto vou começar
com ela, e depois delinear algumas de suas infinitas variações. As proporções que
usarei são as de um longa-metragem, mas em princípio elas se aplicam igualmente
para o teatro e para o romance. De novo, eu aviso que são aproximações, e não
fórmulas.

```
 INCIDENTE
 INCITANTE
     |
     v
Trama                  Ato I                       Ato II       Ato III
Central  -------------<------- 70 Minutos -------->------------------
     1                  30                          100        118  120
```

O primeiro ato, o movimento de abertura, tipicamente consome algo como
25 por cento da narração. O Clímax do Primeiro Ato ocorre entre o vigésimo e o
trigésimo minuto em um filme de 120. O último ato quer ser o mais curto de todos.
No último ato ideal, queremos dar ao público a sensação de aceleração, uma ação
que cresce rapidamente até o Clímax. Se o escritor tenta alongar o último ato, esse
ritmo de aceleração quase certamente ficará mais lento. Portanto, os últimos atos
o geralmente breves, vinte minutos ou menos.

Digamos que um filme de 120 minutos coloca o Incidente Incitante da
Trama Central no primeiro minuto, o Clímax do Primeiro Ato no trigésimo mi-

nuto, tem um Terceiro Ato de dezoito minutos, uma Resolução de dois minuto[illegible] FADE OUT. Esse ritmo cria um Segundo Ato com setenta minutos de duraç[illegible] Se uma estória bem contada em outras situações se arrasta em algum moment[illegible] aí que isso vai acontecer – enquanto o escritor anda lentamente pela lama atra[illegible] dos pântanos do segundo ato. Existem duas soluções possíveis: adicione subt[illegible]mas ou mais atos.

Subtramas tem sua própria estrutura de atos, apesar de eles serem geralm[illegible] breves. Entre a trama central do design em três atos acima, vamos costura[illegible] subtramas: uma Subtrama A de um ato com um Incidente Incitante no vigé[illegible] quinto minuto do filme, atingindo o clímax e terminando no minuto sessenta; u[illegible] Subtrama B em dois atos com um Incidente Incitante no décimo quinto minuto[illegible] Clímax do Primeiro Ato no minuto quarenta e cinco, terminando com o Clímax [illegible] Segundo Ato no septuagésimo quinto minuto; uma Subtrama C em três atos te[illegible] seu Incidente Incitante ocorrendo dentro do Incidente Incitante da Trama Cen[illegible] (amantes se encontram, por exemplo, e começam uma subtrama na mesma cen[illegible] que policiais descobrem um crime que lança a trama central), o Clímax do Prim[illegible] Ato no minuto quinze, o Clímax do Segundo Ato no minuto noventa e um terc[illegible] ato com seu clímax dentro do Clímax final da Trama Central (os amantes dec[illegible] se casar na mesma cena em que eles prendem o criminoso).

Apesar da Trama Central e das três subtramas poderem ter até quatro [illegible]gonistas diferentes, o público pode sentir empatia por todos eles; e cada sub[illegible] gera sua própria Questão Dramática Maior. Então, o interesse e as emoções do [illegible]blico são pegos, mantidos e amplificados pelas quatro estórias. E mais, as trê[illegible]

[illegible]mas têm juntas cinco grandes viradas entre os clímax do Primeiro e do Segundo [illegible] – mais do que o suficiente para manter o filme progredindo, aprofundar o en[illegible]vimento do público e apertar a pança frouxa do segundo ato da Trama Central.

Por outro lado, nem todo filme precisa ou requer uma subtrama: O FUGI[illegible]VO. Como o escritor soluciona o problema do longo segundo ato? Criando mais [illegible]. *O design em três atos é o mínimo.* Se o escritor quiser criar progressões até uma [illegible]nde virada na metade do filme, ele quebra a estória em quatro movimentos sem [illegible]nhum ato com mais de trinta ou quarenta minutos. O colapso de David após [illegible]car Piano Concerto No. 3 de Rachmaninoff em SHINE – BRILHANTE é um [illegible]mo exemplo. Em Hollywood essa técnica é conhecida como *Clímax do Meio do [illegible]*, termo que soa como uma disfunção sexual, mas significa uma grande virada no [illegible]o do Segundo Ato, expandindo o design de três atos para um ritmo semelhante [illegible] de Ibsen, com quatro atos, acelerando o passo do meio do filme.

Um filme pode ter o ritmo shakespeareano de cinco atos: QUATRO CASA[illegible]ENTOS E UM FUNERAL. Ou mais. CAÇADORES DA ARCA PERDIDA tem [illegible]ete atos; O COZINHEIRO, O LADRÃO, SUA MULHER E O AMANTE, oito. Nesses filmes, ocorrem grandes viradas a cada quinze ou vinte minutos, resolvendo decisivamente o problema do segundo ato muito longo. Mas o design com algo entre cinco e oito atos é a exceção, pois a cura de um problema é a causa de outros.

SHINE - BRILHANTE:

	INCIDENTE INCITANTE	(CLÍMAX DO MEIO DO ATO)			
	Ato I	Ato II	Ato III	Ato IV	
[illegible]rama [illegible]ntral: 1	30	60	100	118	120

Subtrama ←

QUATRO CASAMENTOS E UM FUNERAL:

	INCIDENTE INCITANTE	Ato I	Ato II	Ato III	Ato IV	Ato V	
Trama [illegible]entral:	1	25	50	75	100	118	120

O COZINHEIRO, O LADRÃO, SUA MULHER E O AMANTE

	INCIDENTE INCITANTE	Ato I	Ato II	Ato III	Ato IV	Ato V	Ato VI	Ato VII	Ato VIII
[illegible]ma [illegible]ntral:	1	15	30	45	60	75	90	105	120

Primeiro, a multiplicação de clímax de ato é um convite ao clichê.

Geralmente, uma estória em três atos requer quatro cenas memoráveis: o Incidente Incitante que abre o conto, e o Clímax do Primeiro, Segundo e Terceiro Ato. No Incidente Incitante de KRAMER VS. KRAMER, Sra. Kramer abandona seu marido e seu filho. Clímax do Primeiro Ato: ela volta, exigindo a custódia do filho. Clímax do Segundo Ato: o tribunal dá a custódia do filho à mãe. Clímax do Terceiro Ato: assim como seu ex-marido, ela se dá conta de que eles devem agir de modo abnegado pelos interesses da criança que amam e devolve o garoto para Kramer. Quatro pontos de virada com excelentes cenas e sequências entre eles.

Quando o escritor multiplica os atos, ele está forçando a invenção de cinco, talvez seis, sete, oito, nove ou mais cenas brilhantes. Isso se transforma em uma tarefa criativa além do seu alcance. Então ele recorre aos clichês que infestam tantos filmes de ação.

Segundo, a multiplicação de atos reduz o impacto dos clímax e resulta em repetição.

Até mesmo quando o escritor sente que pode criar uma grande virada a cada quinze minutos, virando os clímax de ato em cenas de vida e morte, vida e morte, vida e morte, vida e morte sete ou oito vezes, o tédio surge. Muito rapidamente o público boceja: "isso não é uma grande virada. Isso é seu dia a dia. A cada quinze minutos alguém tenta matar o cara".

O que é maior é relativo em relação ao que é moderado e menor. Se toda cena grita para ser ouvida, ficamos surdos. Quando muitas cenas se empenham para ser um clímax eletrizante, o que deveria ser maior se torna menor, repetitivo, levando o filme correnteza abaixo. É por isso que uma Trama Central em três atos com subtramas se tornou um tipo de padrão. Ela se encaixa nos poderes criativos da maioria dos escritores, providencia complexidade e evita a repetição.

Variações de design

Primeiro, as estórias variam de acordo com o número de viradas maiores na narrativa: do design em um ou dois atos de Minitramas, DESPEDIDA EM LAS VEGAS, através dos três ou quatro atos somados às subtramas da maioria das Arquitramas, O VEREDICTO, aos sete ou oito atos de muitos gêneros de ação, VELOCIDADE MÁXIMA, até os padrões aleatórios de Antitramas, O DISCRETO CHARME DA BURGUESIA, além das multitramas sem uma Trama Central, O CLUBE DA

FELICIDADE E DA SORTE, que podem conter uma dúzia, ou mais, de Pontos de Virada maiores em suas linhas de estória.

Segundo, o formato das estórias varia de acordo com a colocação do Incidente Incitante. Convencionalmente, o Incidente Incitante ocorre muito cedo no conto e progressões constroem uma virada maior no Clímax do Primeiro Ato, vinte ou trinta minutos mais tarde. Esse padrão requer que o escritor coloque duas cenas importantes no primeiro quarto do filme. Porém, o Incidente Incitante pode entrar mais tarde, no vigésimo, trigésimo minuto da narrativa. Em ROCKY – UM LUTADOR, por exemplo, o Incidente Incitante da Trama Central chega tarde. O efeito disso é que o Incidente Incitante se transforma, efetivamente, no primeiro Clímax de ato e serve aos dois propósitos.

Isso, porém, não pode ser feito para a conveniência do escritor. A única razão para atrasar a entrada da Trama Central é a necessidade do público conhecer o protagonista em profundidade, para que possa reagir completamente ao Incidente Incitante. Se isso é necessário, então uma subtrama para ambientação deve abrir o filme. ROCKY – UM LUTADOR tem uma, a *Estória de Amor* de Adrian/Rocky; CASABLANCA usa cinco, com Lazlo, Ugarte, Yvone e a esposa búlgara como protagonistas únicos e os refugiados como pluriprotagonista. A estória deve ser contada para prender o público enquanto ele espera a Trama Central amadurecer.

Suponha, porém, que o momento maduro é alcançado em algum momento entre o primeiro e o trigésimo minuto. Um filme precisa de uma subtrama de ambientação para sustentar a abertura? Talvez... talvez não. O Incidente Incitante de O MÁGICO DE OZ ocorre na marca dos quinze minutos, quando um ciclone carrega Dorothy (Judy Garland) para Munchkinland. Não há subtrama para ambientar esse evento, em vez disso somos presos pela exposição dramatizada de seu desejo de ir a "algum lugar além do arco-íris". Em A COSTELA DE ADÃO, o Incidente Incitante também chega após quinze minutos de filme, quando o promotor Adam Bonner (Spencer Tracy) e sua mulher, a advogada de defesa, Amanda (Katherine Hepburn) estão em lados opostos de um julgamento. Nesse caso, o filme abre com

uma subtrama de ambientação, em que a ré (Judy Holliday) descobre as traiçõ
de seu marido e atira nele. Isso nos prende e leva ao Incidente Incitante da Tra
Central.

Com um Incidente Incitante na marca dos quinze minutos, o escritor preci
de uma virada maior aos trinta minutos? Talvez... talvez não. Em O MÁGICO D
OZ, Dorothy é ameaçada pela Bruxa Má do Oeste, recebe as sapatilhas verm
lhas e é mandada em sua jornada ao longo da estrada de tijolos amarelos quin
minutos após o Incidente Incitante. Em A COSTELA DE ADÃO, a próxima v
rada maior da Trama Central ocorre quarenta minutos após o Incidente Incita
quando Amanda ganha um ponto-chave no tribunal. Contudo, uma subtrama
relacionamento complica essa parte quando um compositor (David Wayne), p
grande irritação de Adam, flerta abertamente com Amanda.

O ritmo dos movimentos dos atos é estabelecido pela localização do Incid
te Incitante da Trama Central. A estrutura de atos, portanto, varia enormement
número e localização das grandes viradas tanto para a trama principal quanto pa
as subtramas são escolhas feitas no jogo criativo entre artista e material, depe
dendo da qualidade e número de protagonistas, fontes de antagonismo, gênero, e
finalmente, a personalidade e a visão de mundo do escritor.

Final falso

Ocasionalmente, especialmente nos gêneros de *Ação*, no Penúltimo Clímax de A
ou dentro do último movimento de ato, o escritor cria um *Final Falso*: uma cena
completa, aparentemente, que pensamos por um momento que o filme acab
E.T. morreu – fim do filme, pensamos. Em ALIEN – O OITAVO PASSAGEIRO
Ripley explode sua nave espacial e escapa, pensamos. Em ALIENS – O RESGA
TE, ela explode um planeta inteiro e escapa, esperamos. Em BRAZIL – O FILME,
Jonathan (Sam Lowry) resgata Kim (Jill Layton) de um regime tirânico, os amantes
se abraçam, final feliz... ou não.

O EXTERMINADOR DO FUTURO tem um Final Falso duplo: Reese (Mi
chael Biehn) e Sarah (Linda Hamilton) explodem o Exterminador (Arnold Schwa
zenegger) com um galão de gasolina, sua carne queima. Os amantes celebram. Ma
então a versão interna de cromo desse meio-homem/meio-robô levanta-se d
chamas. Reese sacrifica sua vida para colocar uma bomba de detonação manual
barriga do Exterminador, e o explode em dois. Mas então o torso da criatura re
e se arrasta em direção da heroína machucada, até que Sarah finalmente o destr

Finais Falsos podem até encontrar seu caminho em *Filmes de Arte*. Perto d
clímax de JESUS DE MONTREAL, Daniel (Lothaire Bluteau), um ator inte

ndo Cristo na Paixão, perde a consciência ao cair do crucifixo. Outros atores se
essam para levá-lo para a sala de emergência, mas ele acorda, ressuscitado, e nós
mos.

Hitchcock amava Finais Falsos, colocando-os inesperadamente cedo para um
feito de choque. O "suicídio" de Madeleine (Kim Novak) é o Clímax de Meio de
to de UM CORPO QUE CAI, antes que ela reapareça como Judy. O assassinato
e Marion (Janet Leigh) no chuveiro marca o Clímax do Primeiro Ato de PSICO-
SE, subitamente mudando os gêneros de *Caper* para *Thriller Psicológico* e mudando os
rotagonistas, de Marion para um pluriprotagonista formado pela irmã da falecida,
eu amante e um detetive.

Para a maioria dos filmes, contudo, o Final Falso é inapropriado. Em vez
disso, o Penúltimo Clímax de Ato deve intensificar a Questão Dramática Maior: "*e
agora*, o que vai acontecer?"

Ritmo do ato

Repetição é a inimiga do ritmo. A dinâmica da estória depende da alternância de
suas cargas de valores. Por exemplo, as duas cenas mais poderosas em uma estória
são os dois últimos clímax de ato. Na tela, elas são separadas frequentemente por
apenas dez ou quinze minutos. Portanto, elas não podem repetir a mesma carga.
Se o protagonista alcança seu Objeto de Desejo, fazendo do Clímax da Estória do
último ato positivo, então o Penúltimo Clímax de Ato deve ser negativo. Você não
pode dar pistas de um final positivo com um clímax positivo: "as coisas estavam óti-
mas... e ficaram ainda melhores!" Da mesma maneira, se o protagonista não alcança
seu desejo, o Clímax do Penúltimo Ato não pode ser negativo. Você não pode dar
pistas de um final negativo com um clímax negativo: "as coisas estavam terríveis...
e ficaram ainda piores". Quando uma experiência emocional repete, o poder do
segundo evento é cortado pela metade. E se o poder do Clímax da Estória cai pela
metade, o poder do filme cai pela metade.

Por outro lado, uma estória pode ter um clímax irônico, um final que é tanto
positivo como negativo. Qual então deve ser a carga emocional do Penúltimo Clí-
max? A resposta é encontrada num estudo profundo do Clímax da Estória, pois
apesar da ironia ser um pouco positiva e um pouco negativa, ela nunca deve ser
equilibrada. Se sim, os valores positivos e negativos cancelam um ao outro e a estó-
ria acaba em uma neutralidade sem graça.

Por exemplo, Otelo finalmente alcançou seu desejo: uma esposa que o ama
e que nunca o traiu com outro homem – positivo. Contudo, quando ele descobre
isso, é muito tarde, pois ele acabou de matá-la – uma ironia com efeito de final ne-

gativo. Sra. Soffel vai para a prisão para o resto de sua vida – negativo. Mas ela para a cadeia com a cabeça erguida, pois alcançou seu desejo, uma experiência mântica transcendental – uma ironia com de efeito final positivo. Com pensame cuidadoso e sensibilidade, o escritor estuda sua ironia para estar certo de que el inclina para um lado ou para o outro, e então desenha um Penúltimo Clímax p contradizer sua carga emocional total.

Trabalhando de trás para frente, do Penúltimo Clímax à cena de abert clímax de atos anteriores estão mais separados, frequentemente com subtrama clímax de sequência em um jogo emocional entre eles, criando um ritmo únic viradas positivas e negativas. Consequentemente, apesar de sabermos que o Ú mo e o Penúltimo Clímax devem se contradizer, de estória em estória não exist maneiras para descobrir as cargas dos outros clímax de ato. Cada filme acha próprio ritmo e todas as variações são possíveis.

Subtramas e tramas múltiplas

Uma subtrama recebe menos ênfase e tempo de tela que uma Trama Central, mas fre quentemente é a invenção da subtrama que levanta um roteiro problemático, criando um filme digno de ser feito. A TESTEMUNHA, por exemplo, seria um *Thriller* pouco comovente sem sua subtrama em forma de *Estória de Amor*, entre o policial da cidade e a viúva amish. Filmes com Tramas Múltiplas, por outro lado, nunca desenvolve uma Trama Central; em vez disso, eles enovelam numerosas estórias com o tama de uma subtrama. Entre a Trama Central e suas subtramas ou entre os vários enre de uma multitrama, quatro relacionamentos possíveis surgem.

> **Uma subtrama pode ser usada para contradizer a Ideia Governante da Trama Central, e, portanto, enriquecê-la com ironia.**

Suponha que você estivesse escrevendo uma *Estória de Amor* com um fina feliz, com a Ideia Governante "o amor triunfa porque os amantes sacrificam su necessidades pelos outros". Você acredita em seus personagens, sua paixão e auto sacrifício, mas ainda assim lhe parece que a estória está ficando muito doce, mui conveniente. Para equilibrar a narração, você pode então criar uma subtrama co dois outros personagens cujo amor termina tragicamente porque eles se traem pel ganância emocional. Essa subtrama com final negativo contradiz a Trama Centr com final positivo, fazendo com que o significado total seja mais complexo e irô co: "o amor corta para dois lados: nós o possuímos quando o damos liberdade, m o destruímos com nossa posse".

> **Subtramas podem ser usadas para ressonar a Ideia Governante da Trama Central e enriquecer o filme com variações sobre um tema.**

Se uma subtrama expressa a mesma Ideia Governante que a trama principal, s de forma diferente, talvez incomum, ela cria uma variação que fortalece e re ma o tema. Todas as várias estórias de amor em SONHOS DE UMA NOITE E VERÃO, por exemplo, têm final feliz – mas algumas docemente, algumas bur amente, algumas sublimemente.

O princípio de contradição temática e variação é a gênese da multitrama. Uma ltitrama não tem a Espinha da Trama Central para unificar estruturalmente a rativa. Ao invés disso, um número de enredos intercalados, como em SHORT TS – CENAS DA VIDA, ou conectados por uma nota de vinte dólares que ssa de estória em estória em CASH – EM BUSCA DO DÓLAR ou a série de seinas que liga os contos de ENIGMA DE UMA VIDA – uma coleção de "cos telas" mas nenhuma trama individualmente forte o suficiente para carregar o filme da primeira à última cena. O que então mantém o filme junto? Uma ideia.

O TIRO QUE NÃO SAIU PELA CULATRA joga com as variações da noção de que no jogo da paternidade você não pode vencer. Steve Martin faz o papel do pai mais atencioso do mundo cujo filho acaba na terapia. Jason Robard encarna o pai mais negligente do mundo cujo filho retorna tarde na vida precisando dele, e então o trai. Dianne West representa uma mãe que tenta fazer todas as decisões guras da vida para seu filho, mas o filho sabe mais do que ela. Tudo o que os pais odem fazer é amar seus filhos, apoiá-los, levantá-los quando eles caem. Mas não iste como ganhar esse jogo.

QUANDO OS JOVENS SE TORNAM ADULTOS ressoa com a ideia de que os homens não conseguem comunicar-se com as mulheres. Fenwick (Kevin Bacon) não consegue começar uma conversa com uma mulher. Boogie (Mickey Rourke) fala sem parar com as mulheres, mas apenas para levá-las para a cama. Eddie (Steve Guttenberg) não se casará com sua noiva até que ela consiga passar num teste de conhecimentos sobre futebol americano. Quando Billy (Timothy Daly) encara seus problemas emocionais com a mulher que ama, ele abaixa sua guarda e fala honestamente com ela. Uma vez hábil para comunicar-se com uma mulher, ele deixa seus amigos – uma resolução que contradiz todas as outras para dicionar uma camada de ironia.

A multitrama emoldura uma imagem de uma sociedade em particular, mas, ao ontrário da estática não trama, ela costura pequenas estórias ao redor de uma ideia, e modo que essas fotos em grupo vibrem com energia. FAÇA A COISA CERTA etrata a universalidade do racismo nas grandes cidades; SHORT CUTS – CENAS

DA VIDA cria uma paisagem com a ausência de alma na classe média americana; COMER BEBER VIVER pinta um tríptico do relacionamento pai/filha. A multi trama dá ao escritor o melhor dos dois mundos: um retrato que captura a essên de uma cultura ou comunidade com uma narrativa ampla conduzida para atrair interesse.

Quando o Incidente Incitante da Trama Central tem de ser adiado, uma subtrama de ambientação pode ser necessária para abrir a estória.

Quando a Trama Central chega tarde – ROCKY – UM LUTADOR, CHI NATOWN, CASABLANCA – um vácuo de estória surge nos primeiros minu tos, e ele deve ser preenchido por subtramas para atrair o interesse do público familiarizá-lo com o protagonista para invocar uma reação completa a seu Inciden Incitante. Uma subtrama de ambientação dramatiza a exposição da Trama Cent de modo que é absorvida em uma maneira fluida e indireta.

Uma subtrama pode ser usada para complicar a Trama Central.

Esse quarto relacionamento é o mais importante: o uso da subtrama como uma forma adicional de antagonismo. Por exemplo, a *Estória de Amor* tipicamente encontrada dentro de *Estórias de Crime*: em VÍTIMAS DE UMA PAIXÃO Fran Keller (Al Pacino) se apaixona por Helen (Ellen Barkin). Enquanto caça seu marido psicótico, ele arrisca sua vida para proteger a mulher que ama. Em MISTÉRIO DA VIÚVA NEGRA, uma agente federal (Debra Winger) se apa xona pela própria assassina (Theresa Russell). Em O VEREDICTO, um *Drama de Tribunal*, Frank (Paul Newman) se apaixona por Laura (Charlotte Rampling), uma espiã de um escritório de advocacia opositor. Essas subtramas adicionam dimensão aos personagens, criam alívio cômico ou romântico para a tensão ou violência da Trama Central, mas sua proposta fundamental é deixar a vida mai difícil para o protagonista.

O equilíbrio da ênfase entre a Trama Central e a subtrama deve ser cuidadosa mente controlado, ou o escritor corre o risco de perder o foco na estória princip Uma subtrama de ambientação é particularmente perigosa, pois pode posicion mal o público quanto ao gênero. A *Estória de Amor* de ROCKY – UM LUTADO por exemplo, foi cuidadosamente manuseada para que soubéssemos que estáva entrando no *Gênero de Esportes*.

Adicionalmente, se os protagonistas da Trama Central e subtrama não s o mesmo personagem, deve-se tomar cuidado para não causar muita empati

blico com o protagonista da subtrama. CASABLANCA, por exemplo, tem uma btrama em forma de *Drama Político* envolvendo o destino de Victor Laszlo (Paul einreid) e uma subtrama em forma de *Thriller* centrado em Ugarte (Peter Lorre), as ambas tem sua ênfase reduzida para manter o foco emocional na *Estória de Amor* de Rick (Humphrey Bogart) e Ilsa (Ingrid Bergman), a Trama Central. Para eduzir a ênfase em uma subtrama, alguns de seus elementos – Incidente Incitante, Clímax de Ato, Crise, Clímax ou Resolução – podem ser mantidos fora da tela.

Por outro lado, quando você desenvolve seu roteiro, se sua subtrama requer maior foco e empatia, reconsidere o design geral e transforme sua subtrama na Trama Central.

Se uma subtrama não contradiz ou ressoa tematicamente a Ideia Governante da trama principal, se não ambienta a introdução do Incidente Incitante ou compli a ação da trama principal, se meramente corre em paralelo, ela dividirá a estória o meio e destruirá seu efeito. O público compreende o princípio de unidade es tética. Ele sabe que todo elemento da estória está lá por causa de sua relação com todos os outros elementos. Esse relacionamento, estrutural ou temático, mantém o trabalho unido. Se o público não consegue encontrar essa relação, ele perderá seu interesse pela estória para tentar forçar uma unidade conscientemente. Quando isso falha, ele fica confuso.

Na adaptação para as telas do *Thriller* best-seller O PRIMEIRO PECADO MORTAL, a Trama Central leva um tenente da polícia (Frank Sinatra) à caça de um assassino serial. Na subtrama, sua mulher (Faye Dunaway) está na UTI com poucas semanas de vida. O detetive caça o assassino, e então se compadece com sua esposa à beira da morte; ele caça o assassino, e então lê para sua mulher; ele caça o assassino mais um pouco e a visita no hospital novamente. Por um tempo esse design alternado da estória desperta a curiosidade no público: quando o *assassino* vai para o hospital? Mas ele nunca vai. Em vez disso, a mulher morre, o policial pega o bandido, trama e subtrama nunca se conectam e o público sai do cinema em uma confusão desapontante.

No romance de Lawrence Sander, contudo, esse design é bem-sucedido, com um efeito poderoso, pois nas páginas do livro, a trama principal e a subtrama complicam uma a outra *na mente do protagonista*: a preocupação feroz do policial com o psicopata conflita com seu desejo desesperado de dar à sua mulher o conforto que ela precisa, ao mesmo tempo em que o medo de perdê-la e a dor de assistir à mulher que ama sofrendo contradiz sua necessidade de dedução clara e racional na busca desse lunático cruel e brilhante. Um romancista pode entrar na mente do personagem e pode delinear diretamente o conflito interno em prosa, em primeira ou terceira pessoa. O roteirista não.

A escrita de roteiros é a arte de transformar o mental em *físico*. Criamos cor-

relativos visuais para o conflito interno – não diálogo ou narração para descreve ideias ou emoções, mas imagens das escolhas e ações dos personagens que indiret e inefavelmente expressam seus sentimentos e pensamentos. Portanto, a vida inte rior de um romance deve ser reinventada para a tela.

Ao adaptar o romance de Manuel Puig O BEIJO DA MULHER ARANHA o roteirista Leonard Schrader enfrentou um problema estrutural similar. De novo trama principal e subtrama complicavam uma a outra apenas na mente do protago nista. A subtrama, são as fantasias de Luís (William Hurt) sobre a Mulher Aranha (Sônia Braga), um personagem que ele idolatra, retirado de filmes que ele se lemb vagamente e embeleza enormemente. Schrader visualiza os sonhos e desejos d Luís, transformando sua fantasia em um filme dentro do filme.

Ainda assim, essas duas tramas não podem interagir causalmente porque es tão em planos diferentes da realidade. Elas estão conectadas, porém, ao fazer d subtrama um espelho de estória para a Trama Central. Isso dá a chance a Luís d viver sua fantasia na realidade. Nesse momento em que ambas as tramas colidem n psique de Luís, o público imagina a batalha emocional explodindo em seu interior Luís vai fazer em sua vida o que a Mulher Aranha fez em seus sonhos? Ele também vai trair o homem que ama? Ainda mais, os dois enredos ironizam a Ideia Governante do *Amor Através do Autossacrifício* e dá ao filme uma unidade temática adicional.

Há ainda outra exceção reveladora no design de O BEIJO DA MULHER ARANHA. Em princípio, o Incidente Incitante da Trama Central deve ocorrer na tela. Mas aqui o Incidente Incitante não é revelado até o Clímax do Meio do Ato Na Estória Pregressa, Luís, um homossexual condenado e preso por uma ditadu fascista, é chamado para o escritório do diretor da prisão e recebe a seguinte ofert um revolucionário esquerdista, Valentin (Raul Julia), será colocado em sua cela. S Luís o espionar e conseguir informações valiosas, o diretor lhe dará sua liberdade O público, inconsciente desse acordo, espera através da primeira hora de filme para finalmente descobrir essa Trama Central quando Luís visita o diretor pedindo remédios e chá de camomila para o doente Valentin.

Para muitos esse filme começou tão tediosamente que eles quase fugiram do cinema. Por que então não abrir o filme convencionalmente com o Incidente Incitante, como acontece no romance, e começar a estória com uma pegada forte Porque, se Schrader colocasse a cena na qual Luís concorda em espionar um lutador da liberdade na abertura do filme, o público instantaneamente odiaria o protago nista. Entre escolher uma abertura rápida e a empatia pelo protagonista, o roteirista violou o design do romance. Enquanto o romancista usou narração interna pa conseguir a empatia, o roteirista sabia que primeiro ele deveria convencer o públic de que Luís amava Valentin antes de revelar seu pacto com os fascistas. A escolha certa. Sem empatia, o filme seria um exercício superficial de fotografia exótica.

Ao ser confrontado com escolhas inconciliáveis, como ritmo contra empatia, escritor sábio redesenha sua estória para preservar o que é vital. Você é livre para uebrar ou entortar as convenções, mas por apenas uma razão: *colocar algo mais im- rtante em seu lugar.*

10

DESIGN DE CENA

Esse capítulo foca os componentes do design da cena: *Pontos de Virada, Pistas/Recompensas, Dinâmica Emocional* e *Escolha*. O capítulo 11 vai analisar duas cenas para demonstrar como os Beats, a mudança de comportamento dos personagens, moldam sua vida interna.

PONTOS DE VIRADA

A cena é uma estória em miniatura – uma ação através do conflito em unidade ou continuidade de tempo e espaço que transforma as cargas da condição de vida do personagem. Na teoria não há limites para a duração e a localização de uma cena. Uma cena pode ser infinitésima. No contexto certo, uma cena consistindo de um único plano em que uma mão joga uma carta do baralho pode expressar grande mudança. Da mesma maneira, dez minutos de ação espalhados por uma dúzia de locais em um campo de batalha podem conseguir muito menos. Não importa a locação ou a duração, uma cena é unificada ao redor do desejo, ação, conflito e mudança.

Em cada cena, um personagem busca um desejo relativo a esse mesmo tempo e lugar. Mas esse *Objetivo de Cena* deve ser um aspecto de seu *Superobjetivo* ou Espinha, a jornada que vai do Incidente Incitante ao Clímax da Estória. Dentro da cena, o personagem age sobre seu Objetivo de Cena ao escolher, sob pressão, uma ação ou outra. Contudo, de qualquer um, ou de todos os níveis de conflito, vem uma reação que ele não antecipou. Como efeito, a brecha entre expectativa e resultado se abre, levando suas fortunas externas ou sua vida interna ou ambos do positivo ao

negativo ou do negativo ao positivo, expressando essa troca em termos de valores que o público entende estar em risco.

Uma cena causa mudanças menores, porém significantes. Um *Clímax de Sequência* é uma cena que causa uma reversão moderada – mudança com mais impacto que uma cena. Um *Clímax de Ato* é uma cena que causa uma reversão maior – mudança com impacto ainda maior do que o Clímax de Sequência. Portanto, nunca escrevemos uma cena que é uma amostra estática de exposição; em vez disso, lutamos por esse ideal: criar uma estória em que toda cena é um *Ponto de Virada* menor, moderado ou maior.

TROCANDO AS BOLAS: o valor em questão é a riqueza. Inspirado Pela ópera *Porgy and Bess,* Billy Ray Valentine (Eddie Murphy) pede dinheiro nas ruas, fingindo ser um paraplégico em um skate. Uma brecha se abre quando a polícia tenta prendê-lo, e se alarga quando dois velhos homens de negócios, os irmãos Duke (Ralph Bellamy e Don Ameche), subitamente intervêm para salvá-lo. O ato de Billy pedir esmola fez com que seu mundo reagisse diferente e mais poderosamente do que ele esperava. Ele não resiste, mas sabiamente decide render-se à brecha. CORTA PARA: um escritório onde os irmãos Duke o vestem em um terno fino e o fazem um homem de negócios. A vida financeira de Billy vai de mendigo a acionista ao redor desse delicioso Ponto de Virada.

WALL STREET – PODER E COBIÇA: os valores em questão são riqueza e honestidade. Um jovem corretor de ações, Bud Fox (Charlie Sheen), consegue uma reunião com o bilionário Gordon Gekko (Michael Douglas). Bud vive de seu salário, mas sua integridade está intacta. Quando ele propõe ideias de negócios legítimos, provoca forças do antagonismo que ele não podia antecipar quando Gekko retruca: "me diga algo que eu não saiba". De repente, Bud se dá conta de que Gekko não quer um negócio honesto. Ele pausa, e então revela um segredo corporativo que seu próprio pai havia lhe contado. Bud decide juntar-se a Gekko em uma conspiração ilegal, revertendo sua natureza interna de honesto a criminoso e suas fortunas de pobre para rico nesse poderoso e irônico Ponto de Virada.

Os efeitos do Ponto de Virada são quatro: *surpresa, curiosidade crescente, visão* e *nova direção*.

Quando uma brecha se abre entre a expectativa e o resultado, ela surpreende a audiência. O mundo reage de uma maneira que nem o personagem, nem o público previam. Esse momento de choque instantaneamente provoca a curiosidade, quando o público pensa "Por quê?" TROCANDO AS BOLAS: por que esses dois velhos estão salvando esse mendigo da polícia? WALL STREET – COBIÇA E PODER: por que Gekko está dizendo: "me diga algo que eu não saiba"? Em um esforço para satisfazer sua curiosidade, o público volta rapidamente pela estória que já viu, procurando respostas. Em uma estória com bom design, essas respostas foram silenciosa mas cuidadosamente colocadas.

TROCANDO AS BOLAS: nossos pensamentos se voltam para as cenas an-
teriores com os irmãos Duke, e nos damos conta de que esses velhos estão tã
entediados, que usarão sua riqueza para brincadeiras sádicas. Além disso, devem te
visto algo de gênio nesse mendigo. Se não, não o pegariam para peão.

WALL STREET – COBIÇA E PODER: O "por quê?" provocado pela fras
"me diga algo que eu não saiba" é instantaneamente respondido por essa visão: cla
ro que Gekko é um bilionário, ele é um bandido. Quase ninguém fica imensament
rico de forma honesta. Ele também gosta de jogos... jogos criminosos. Quando Bu
se junta a ele, nossa memória volta para cenas anteriores em seu escritório, e no
damos conta de que Bud era muito ambicioso e ganancioso – maduro para a qued

A mente ágil e perceptiva do público acha essas respostas em um instante d
compreensão. A questão "por quê?" lança-o para trás ao longo da estória, e o qu
parecia distante, instantaneamente ganha nova configuração; ele experimenta um
visão súbita do mundo e do personagem, uma satisfatória camada escondida d
verdade.

Visão se junta à curiosidade. Essa nova compreensão amplifica as questões "o
que vai acontecer depois?" e "como isso vai se desenrolar?". Esse efeito, verdadeiro
para todos os gêneros, fica vividamente claro em *Estórias de Crime*. Alguém vai pegar
uma camisa limpa no armário e um corpo morto cai. Essa brecha gigantesca enga-
tilha uma fuzilada de perguntas: "quem cometeu esse assassinato? Como? Quando?
Por quê? O assassino vai ser pego?" O escritor agora precisa satisfazer a curiosidade
que ele criou. De cada ponto de valor mudado, ele deve mover sua estória em uma
nova direção para criar os Pontos de Virada que estão por vir.

KRAMER VS. KRAMER: no momento que vemos um homem de trinta e
dois anos que não consegue fazer café da manhã, a pergunta "por quê?" nos mand
de volta para os poucos minutos de filme que precedem a brecha. Armados de nos-
sa experiência de vida e de senso comum, procuramos respostas.

Primeiro, Kramer é um *workaholic*, mas muitos *workaholics* fazem cafés da ma-
nhã excelentes às cinco da madrugada, quando ninguém está em pé. Mais, ele nunca
contribuiu para a vida doméstica de sua família, mas muitos homens também não
contribuem, e suas mulheres continuam leais, respeitando o esforço de seus mari-
dos para ganhar a vida. Nossa visão mais profunda é: Kramer é uma criança. Ele
é um moleque mimado cuja mãe sempre fez seu café da manhã. Mais tarde, esse
papel foi preenchido por suas namoradas e garçonetes. Agora ele transformou sua
mulher em garçonete/mãe. As mulheres mimaram Kramer a vida toda, e ele sem-
pre fez questão de que elas o mimassem. Joanna Kramer estava, essencialmente
criando dois filhos, e exausta pela impossibilidade de um relacionamento maduro
ela abandona o casamento. E mais, sentimos que ela estava certa ao fazer isso. Nova
direção: a passagem de Kramer para a vida adulta.

O Clímax de O IMPÉRIO CONTRA-ATACA lança a mais longa corrida por visão que eu já vi. Quando Darth Vader (David Prowse/James Earl Jones) e Luke Skywalker (Mark Hammil) lutam até a morte com sabres de luz, Vader dá um passo para trás e diz: "você não pode me matar, Luke, eu sou seu pai". A palavra "pai" explode uma das mais famosas brechas da história do cinema e joga o público através de dois filmes separados por três anos. Instantaneamente entendemos por que Ben Obi-Wan Kenobi (Alec Guinness) estava tão preocupado com o que aconteceria se Darth e Luke estivessem face a face. Sabemos por que Yoda (voz de Frank Oz) estava tão desesperado para ensinar a Luke o comando da força. Percebemos por que Luke escapou por pouco tantas vezes: seu pai o protegia secretamente. Dois filmes que fizeram todo o sentido até esse momento agora tem uma camada nova e mais profunda de significado. Nova direção: O RETORNO DE JEDI.

CHINATOWN: antes do Clímax do Segundo Ato, acreditamos que Mulwray foi morto ou para ganhos financeiros ou em um surto de ciúme. Mas quando Evelyn diz "ela é minha filha e minha irmã...", uma brecha se abre com o choque. Para entender suas palavras, corremos ao longo do filme e adquirimos um grupo de visões poderosas: incesto entre pai e filha, o real motivo do assassinato e identidade do assassino. Nova direção: as viradas do Terceiro Ato.

A questão da autoexpressão

Um contador de estórias coloca um braço amigo ao redor do público dizendo "deixa eu te mostrar uma coisa". Ele nos leva a uma cena, como essa de CHINATOWN, e diz: "veja Gittes dirigindo para Santa Mônica, com a intenção de prender Evelyn. Quando ele bate à porta, você acha que ele vai ser convidado a entrar? Veja isso. Agora a bela Evelyn vem para o andar de baixo, feliz em vê-lo. Você acha que ele vai amolecer e deixá-la escapar? Veja isso. Agora ela briga para proteger seu segredo. Você acha que ela vai conseguir? Veja isso. Quando ele ouve sua confissão, ele vai ajudá-la ou prendê-la? Veja isso".

O contador de estórias nos leva a uma expectativa, fazendo-nos pensar que entendemos, e então abre a realidade, cria a surpresa e a curiosidade, levando-nos de volta ao longo de sua estória repetidas vezes. A cada viagem de volta, ganhamos mais e mais visões das naturezas de seus personagens e seu mundo – uma consciência súbita das verdades inefáveis que estão escondidas atrás das imagens do filme. Ele então leva sua estória em uma nova direção, em uma progressão sempre crescente de tais momentos.

Contar uma estória é fazer uma promessa: se você me der sua concentração, eu lhe darei a surpresa, seguida do prazer de descobrir a vida, suas dores e alegrias, em níveis e direções que você nunca imaginou. E, mais importante, devemos fazer

isso com desembaraço e naturalidade, de modo que o público seja levado a essas descobertas como se elas fossem espontâneas. O efeito de um momento belamente virado é que o público experimenta uma onda de conhecimento *como se ele tivesse feito isso por si próprio*. Em um sentido, ele fez. Visão é a recompensa do público por prestar atenção, e uma estória com bom design lhe dá esse prazer cena após cena.

Ainda assim, se nós perguntássemos a escritores como eles se expressam, muito frequentemente eles diriam: "com minhas palavras. Minhas descrições do mundo e o diálogo que eu crio para meus personagens. Eu sou um escritor. Eu me expresso com a linguagem". Mas a linguagem é meramente nosso texto. Primeira-mente, finalmente e eternamente, a autoexpressão ocorre no dilúvio de visão que é derramado de um Ponto de Virada. Aqui o escritor abre seus braços para o mundo, dizendo: "essa é minha visão de vida, da natureza dos seres humanos que habitam meu mundo. Isso é o que eu acho que acontece com as pessoas nessas circunstâncias por essas razões. Minhas ideias, minhas emoções. Eu". Nosso meio mais poderoso de autoexpressão é a forma única que viramos a estória.

Então vêm as palavras. Aplicamos nosso talento literário com vivacidade e habilidade, de modo que quando uma cena belamente escrita é encenada, o público é carregado voluntariosa e prazerosamente por nossos Pontos de Virada. Por mais importante que a linguagem seja, contudo, ela é apenas a superfície com a qual nós capturamos o leitor para levá-lo à vida interna da estória. A linguagem é uma ferramenta para a autoexpressão e nunca deve tornar-se um fim decorativo em si.

Imagine agora as dificuldades de se fazer o design de uma estória para que as cenas tenham trinta, quarenta, cinquenta ou mais viradas, em um grau menor, moderado ou maior, cada uma delas expressando um aspecto de nossa visão. É por isso que escritores fracos recorrem à substituição da visão pela informação. Muitos escritores escolhem explicar seus significados a partir das bocas de seus protagonistas, ou pior, em narração em *voice-over*[1]. Tal escrita é sempre inadequada. Ela força os personagens à sabedoria falsa, autoconsciente, raramente encontrada na realidade. E o mais importante, nem mesmo a prosa requintada e perceptiva pode substituir a visão global que inunda a mente quando comparamos nossa experiência de vida com as pistas bem colocadas por um artista.

PISTA/RECOMPENSA

Para expressar nossa visão cena a cena, abrimos a superfície de nossa realidade

[1] Voice-over: uso de vozes exteriores à cena na narração. No Brasil, popularmente conhecido como "off", o termo "off" pode gerar confusões, uma vez que pode ser confundido com "off-stage", linha de diálogo com o ator fora do quadro. (N do T)

ficcional e mandamos o público para o início da estória para que ganhe uma visão do mundo. Essas visões, portanto, devem ser moldadas na forma de *Pistas* e *Recompensas*. Deixar uma pista significa adicionar uma camada de conhecimento; recompensar significa fechar a brecha ao dar esse conhecimento ao público. Quando a brecha entre expectativa e resultado faz o público voltar na estória para procurar respostas, ele só consegue achá-las se o escritor preparou ou plantou essas visões em seu trabalho.

CHINATOWN: quando Evelyn Mulwray diz: "ela é minha irmã e minha filha", instantaneamente nos lembramos de uma cena entre seu pai e Gittes em que o detetive pergunta para Noah Cross sobre o que ele e seu genro discutiam um dia antes de Mulwray ser assassinado. Cross responde "minha filha". A primeira vez que ouvimos isso, pensamos que ele fala de Evelyn. Em um instante, nos damos conta de que ele falava de Katherine, sua filha com sua filha. Cross disse isso sabendo que Gittes tiraria uma conclusão errada e, como implicação, suspeitaria de Evelyn pelo crime cometido por ele.

O IMPÉRIO CONTRA-ATACA: quando Darth Vader revela que é o pai de Luke, voltamos correndo para as cenas nas quais Ben Kenobi e Yoda estão muito preocupados com o comando de Luke sobre a Força, temendo, presumimos, pela segurança do rapaz. Nós agora nos damos conta de que os mentores de Luke estavam na verdade preocupados com sua alma, com medo de que seu pai o seduzisse para o "lado negro".

CONTRASTES HUMANOS: John L. Sullivan é um diretor de cinema com uma penca de sucessos como *So Long, Sarong* e *Ants in Your Pants of 1939*. Com a consciência abatida pela apavorante condição do mundo, Sullivan determina que seu próximo filme precisa ter "significância social". Os chefões do estúdio, nervosos, apontam que ele é de Hollywood e, portanto, não sabe nada sobre "significância social".

Então Sullivan decide fazer uma pesquisa. Ele se arrasta para dentro da América, seguido por uma van com ar-condicionado, equipada com seu mordomo, cozinheiro, secretária, namorada e um assessor de imprensa com a intenção de transformar a aventura lunática de Sullivan em um golpe de marketing. Então, em um caso de confusão de identidade, Sullivan é jogado em uma cadeia nos pântanos da Louisiana. De repente, ele está afundado na "significância social" até o pescoço, sem um centavo para ligar para seu agente.

Uma manhã, ouve gargalhadas vindas de um edifício no complexo da prisão, e descobre um cinema improvisado repleto de prisioneiros rindo sem parar por causa de um desenho do Mickey Mouse. Seu queixo cai ao perceber que esses homens não precisam da "significância social" vinda dele. Eles já têm mais do que o suficiente disso em suas vidas. O que eles precisam é o que ele faz melhor – entretenimento leve e de qualidade.

Com essa virada brilhante, nós somos levados de volta através do filme até a visão de Sullivan... e muito mais. Quando juntamos todas as cenas que satirizam a aristocracia de Hollywood, nós percebemos que filmes comerciais que presumem instruir a sociedade a resolver seus empecilhos certamente são falsos. Pois, com algumas exceções, a maioria dos cineastas, como Sullivan, não estão interessados no pobre sofredor tanto quanto no pobre pitoresco.

Pistas devem ser manuseadas com muito cuidado. Elas devem ser plantadas de modo que, quando a audiência as veja pela primeira vez, elas tenham um significado, mas com uma onda de visão, elas ganham um segundo e mais importante significado. É possível, de fato, que a mesma pista possa ter significados escondidos em um terceiro ou quarto nível.

CHINATOWN: quando encontramos Noah Cross, ele é um suspeito de assassinato, mas também é um pai preocupado com sua filha. Quando Evelyn revela o incesto, nós percebemos que a verdadeira preocupação de Cross é Katherine. No Terceiro Ato, quando Cross usa sua riqueza para bloquear Gittes e capturar Katherine, percebemos que sob as cenas anteriores de Cross escondia-se um terceiro nível, uma loucura guiada por seu poder virtualmente onipotente de escapar da justiça ao cometer assassinato. Na cena final, quando Cross leva Katherine para as sombras de Chinatown, percebemos que fomentando toda essa corrupção grotesca estava a luxúria de Cross, seu desejo de cometer incesto com o fruto de seu próprio incesto.

Pistas devem ser firmemente plantadas para que, quando a mente do público voltar, elas sejam lembradas. Se as pistas são muito sutis, o público não as capta. Mas se elas são colocadas com mão pesada, o público verá o Ponto de Virada a milhas de distância. Pontos de Virada falham quando preparamos exageradamente o óbvio e preparamos pouco o incomum.

Adicionalmente, a firmeza da pista deve ser ajustada ao público-alvo. Nós colocamos pistas mais proeminentes para públicos jovens, pois eles não estão tão alfabetizados com a estória quanto os cinéfilos de meia-idade. Bergman, por exemplo, é difícil para os jovens – não porque eles não conseguiriam captar suas ideias se elas fossem explicadas, mas porque Bergman nunca explica. Ele dramatiza suas ideias sutilmente, usa pistas com o intuito de atingir os bem-educados, socialmente experimentados e psicologicamente sofisticados.

Uma vez que a pista fechar sua brecha, essa recompensa, provavelmente, se transforma em outra pista para recompensas mais adiante.

CHINATOWN: quando Evelyn revela sua filha por incesto, ela repetidamente avisa Gittes que seu pai é perigoso, que Gittes não sabe com quem está lidando. Então nos damos conta de que Cross matou Mulwray em uma briga pela posse da menina. Essa recompensa do Segundo Ato é uma pista para o Clímax do Terceiro

Ato, quando Gittes não consegue prender Cross, Evelyn é morta e o pai/avô puxa a horrorizada Katherine para a escuridão.

O IMPÉRIO CONTRA-ATACA: quando Darth Vader revela-se para Luke, isso recompensa múltiplas pistas espalhadas ao longo dos dois filmes. Em um instante, porém, isso também se torna a pista para a próxima ação de Luke. O que fará o jovem herói? Ele escolhe tentar matar seu pai, mas Darth Vader corta sua mão – uma recompensa que vira a pista da próxima ação. Agora, derrotado, o que fará Luke? Ele se joga para fora da cidade no céu, tentando cometer um suicídio honroso – uma recompensa que vira a pista da próxima ação. Ele vai morrer? Não, ele é resgatado virtualmente no meio da queda por seus amigos. Esse golpe de sorte recompensa o suicídio e transforma-se na pista de um terceiro filme que resolve o conflito entre pai e filho.

CONTRASTES HUMANOS: quando Sullivan se dá conta de como ele foi um tolo pretensioso, isso recompensa toda a tolice arrogante nas entrelinhas dos atos anteriores. O que, por sua vez, é uma pista para sua próxima ação. Como ele vai fugir da cadeia? Sua descoberta de quem é coloca sua cabeça de volta no balanço de Hollywood. Ele percebe, como qualquer outro profissional de Hollywood, que sua rota de fuga da prisão, na verdade da fuga de qualquer problema, é a publicidade. Sullivan confessa um assassinato que não cometeu para conseguir voltar para o tribunal e os holofotes da imprensa, para que os chefões do estúdio e seus advogados possam resgatá-lo. Essa recompensa é uma pista da cena de Resolução, em que vemos Sullivan de volta sob as rédeas de Hollywood, fazendo os filmes fofinhos e divertidos que sempre fez – mas agora, sabendo o porquê.

Esse malabarismo entre dar pistas e recompensar, dar pistas e recompensar é frequentemente a faísca de nossas maiores explosões criativas.

Suponha que você esteja desenvolvendo uma estória sobre dois irmãos órfãos, Mark e Michael, que cresceram desde a infância em uma instituição brutal. Os irmãos são inseparáveis, protegendo-se e ajudando um ao outro através dos anos. Então fogem do orfanato. Agora nas ruas, lutam para sobreviver, sempre defendendo um ao outro. Mark e Michael se amam, e você os ama. Mas há um problema: não há estória. Esse é um retrato intitulado: "Dois irmãos contra o mundo". A única variação na demonstração repetitiva de sua lealdade fraterna é a localização. Nada que seja essencial muda.

Mas enquanto você olha fixamente para a cadeia de episódios com final aberto, você tem uma ideia louca: "e se Mark esfaqueasse Michael pelas costas? Sacaneasse ele, roubasse seu dinheiro, sua menina..." Agora você está andando, discutindo consigo próprio: "isso é estúpido! Eles se amam. Brigaram contra o mundo juntos. Não faz sentido! Ainda assim, seria ótimo. Esqueça. Mas seria uma puta cena. Corte-a. Não é lógica!"

Então surge uma luz: "eu poderia fazer com que ela fosse lógica. Eu poderia voltar para o começo e colocar uma camada disso. Dois irmãos contra o mundo. Que tal Caim e Abel? Rivalidade entre irmãos? Poderia reescrever desde a abertura e colocar sob cada cena o gosto amargo da inveja de Mark e a superioridade e arrogância de Mike. Tudo silenciosamente, atrás da doce lealdade. Se eu fizer isso bem, quando Mark trai Mike, o público vai perceber o ciúme reprimido em Mark e tudo fará sentido".

Agora seus personagens não estão se repetindo, mas crescendo. Talvez você percebesse que finalmente expressou o que realmente sente por seu irmão e não conseguia admitir. Ainda assim, isso não acaba por aqui. De repente, do nada, um segundo pensamento: "se Mark trai Mike, esse poderia ser o Penúltimo Clímax. E esse Clímax poderia ser uma pista do Clímax da Estória, do último ato, quando Mike se vinga e..." Você encontrou sua estória porque se permitiu pensar o impensável. Na arte da estória, a lógica é retroativa.

Na estória, ao contrário da vida, você sempre pode voltar atrás e consertar. Você pode criar o que parece ser absurdo e fazer disso algo racional. A razão é secundária e pós-criativa. A imaginação – a vontade de pensar qualquer ideia louca, de deixar que imagens que façam sentido ou não entrem em você – é primária e precondicional para todas as outras coisas. Nove entre dez ideias serão inúteis. Ainda assim uma ideia ilógica pode colocar borboletas em sua barriga, um alvoroço que lhe diz que algo maravilhoso se esconde por trás dessa noção maluca. Em um lampejo instintivo, você vê a conexão e percebe que pode voltar e fazer com que isso faça sentido. Lógica é brincadeira de criança. Imaginação leva você para a tela.

TRANSIÇÕES EMOCIONAIS

Nós não mexemos com as emoções de um público colocando lágrimas brilhantes nos olhos dos personagens, escrevendo diálogos exuberantes para que um ator possa recitar essa alegria, descrevendo um abraço erótico ou pedindo uma música agitada. Em vez disso, representamos a experiência precisa necessária para *causar* uma emoção e então levamos o público através dessa experiência. Pois Pontos de Virada não apenas nos dão uma visão, mas também criam as dinâmicas da emoção.

A compreensão de como criamos a experiência emocional de um público começa com a percepção de que existem apenas duas emoções – prazer e dor. Cada uma delas tem suas variações: alegria, amor, felicidade, arrebatamento, diversão, êxtase, vibração, alívio e muitas outras de um lado, e angústia, medo, ansiedade,

terror, aflição, humilhação, indisposição, miséria, cansaço, remorso e muitas outras do outro. Mas na verdade a vida nos dá apenas uma ou a outra.

Como público, nós experimentamos uma emoção quando a narrativa nos leva através de transições de valores. Primeiro, devemos sentir empatia pelo personagem. Segundo, nós devemos saber o que o personagem quer, e querer que ele o tenha. Terceiro, devemos entender os valores em questão na vida do personagem. Nessas condições, uma mudança de valores mexe com nossas emoções.

Suponha que uma comédia comece com um protagonista paupérrimo, no lado negativo em termos do valor riqueza. Então ao longo da cena, sequência ou ato, sua vida muda para o positivo, uma transição de pobre para rico. Enquanto o público assiste esse personagem mover-se em direção a seu desejo, a transição do menos para o mais vai levantá-lo para uma experiência emocional positiva.

Quando esse platô é atingido, porém, a emoção se dissipa rapidamente. Uma emoção é uma experiência que ocorre em um prazo relativamente curto, energicamente, que culmina, queima e acaba. Agora o público pensa: "bacana. Ele está rico. E o que acontece depois?"

No próximo passo, a estória deve virar-se para uma nova direção para moldar uma transição do positivo para o negativo que seja mais profunda que seu estado de pobreza anterior. Talvez o protagonista caia da riqueza para uma dívida com a máfia, muito pior do que pobreza. Quando essa transição vai do mais para o menos que nada, o público terá uma resposta emocional negativa. Contudo, uma vez que o protagonista deva tudo para os bandidos, a emoção do público desvanece quando pensa: "péssima ação. Ele jogou o dinheiro fora e ainda deve para a máfia. O que vai acontecer depois?"

Agora a estória deve virar para ainda outra direção. Talvez ele escape da dívida ao fingir que é o Don e dominar a máfia. Quando a narrativa faz a transição do duplamente negativo para o ironicamente positivo, o público sente uma emoção positiva ainda mais forte. A estória deve criar essas alterações dinâmicas entre emoções positivas e negativas para obedecer à *Lei dos Retornos Diminutivos*.

A Lei dos Retornos Diminutivos, verdadeira na vida assim como na estória, é essa: *quanto mais nós experimentamos algo, menos efeito isso tem*. Experiência emocional, em outras palavras, não pode ser repetida com efeito do início ao fim. O primeiro sorvete é maravilhoso; o segundo não é ruim; o terceiro te deixa enjoado. Na primeira vez que experimentamos uma emoção ou sensação ela tem seu efeito completo. Se nós tentarmos repetir essa experiência imediatamente, ela tem metade do efeito ou menos. Se nós vamos direto para a mesma emoção uma terceira vez, ela não apenas perde seu efeito original, mas nos dá o efeito oposto.

Pense em uma estória que contenha três cenas trágicas contiguamente. Qual

será o efeito? Na primeira, nós choramos; na segunda, fungamos; na terceira, ri-mos... bem alto. Não porque a terceira cena não é triste – ela pode ser a mais tris[te] de todas – mas porque as duas cenas anteriores já secaram toda a aflição dentro d[e] nós e achamos insensível, se não lúdico, da parte do contador de estórias quer[er] que nós choremos ainda outra vez. A repetição da emoção "séria" é, de fato, u[m] artifício cômico muito popular.

Apesar de a comédia parecer uma exceção para esse princípio, uma vez qu[e] frequentemente rimos repetidamente, ela não é. A risada não é uma emoção. A ale-gria é uma emoção. A risada é uma crítica que lançamos a algo que achamos ridícul[o] ou ultrajante. Pode ocorrer com qualquer emoção, do terror ao amor. Nós també[m] não rimos sem alívio. Uma piada tem duas partes: introdução e *punch*. A introduçã[o] levanta a tensão do público, nem que seja por um momento, através de perigo, sex[o,] escatologia – uma lista de tabus – para então o *punch* explodir as risadas. Esse é [o] segredo de timing cômico: quando a introdução está madura para soltar o *pun[ch],* também conhecido como *gag*? Um cômico sente isso intuitivamente, mas uma coi[sa] que ele aprende objetivamente é que ele não pode dar *punch, punch, punch* sem esgo-tar a paciência do público.

Existe, porém, uma exceção: uma estória pode ir do positivo ao positivo ou do negativo ao negativo, *se* o contraste entre esses dois eventos for tão grande que, em retrospecto, o primeiro tome as cores do seu oposto. Considere esses dois even-tos: amantes discutem e terminam o relacionamento. Negativo. Depois, um mata o outro. A segunda virada é tão poderosamente negativa que a discussão começa a parecer positiva. Sob a luz do assassinato, o público olhará de volta para o romp[i]-mento e pensará: "pelo menos eles estavam conversando".

Se o contraste entre as cargas emocionais é grande, eventos podem ir do p[o]-sitivo ao positivo sem sentimentalismo, ou do negativo ao negativo sem seriedade forçada. Contudo, se as progressões mudam apenas quanto ao grau, como normal-mente mudariam, uma emoção repetida perde metade de seu efeito, e se repetida novamente, a carga, infelizmente, muda de lado.

A Lei dos Retornos Diminutivos é verdadeira para tudo na vida, exceto o sexo, que aparentemente pode ser repetido infinitamente com o mesmo efeito.

Uma vez que uma transição de valores cria uma emoção, sentimentos ap[a]-recem no jogo. Apesar de eles serem frequentemente confundidos um com o outro, sentimento *não* é emoção. Emoção é uma experiência em curto pra[zo] que culmina e queima rapidamente. Sentimento é um pano de fundo duradouro, penetrante, sensível que colore dias, semanas e até anos inteiros de nossas vid[as.] Ambas as emoções fundamentais da vida – prazer e dor – têm muitas variaçõ[es.] Então, qual emoção particular, negativa ou positiva, experimentaremos? A res-posta é encontrada no sentimento que a permeia. Pois do mesmo modo que ad[i]-

[ad]icionar cores a um desenho a lápis ou uma orquestra a uma melodia, o sentimento [t]orna a emoção específica.

Suponha que um homem está de bem com a vida, seus relacionamentos e sua carreira vão bem. Então ele recebe uma mensagem de que sua mulher morreu. Ele ficará de luto, mas com o tempo se recuperará e continuará com sua vida. Por outro lado, suponha que ele esteja na escuridão, estressado e deprimido por todas as suas tentativas frustradas. Então, subitamente, recebe uma mensagem de que sua amante morreu. Bem... ele pode se juntar a ela.

Em um filme, o sentimento é conhecido como clima. O clima é criado no texto do filme: a qualidade da luz e da cor, ritmo de ação e edição, elenco, estilo de diálogo, design de produção e fundo musical. A soma de todas essas qualidades textuais cria um clima particular. No geral, o clima, assim como o ambiente, é uma forma de prenunciar, uma maneira de preparar ou moldar as antecipações do público. Momento a momento, porém, enquanto a dinâmica da cena determina se a emoção que ela causa é positiva ou negativa, o clima faz essa emoção específica.

Esse esboço, por exemplo, é um design para criar uma emoção positiva: dois ex-amantes não se falaram por um ano. Sem ela, sua vida tomou uma virada peri-gosa. Desesperado e duro, ele vai até a casa de sua ex-amante, esperando emprestar dinheiro. Essa cena começa no negativo em dois valores: sua sobrevivência e seu amor.

Ele bate à sua porta. Ela o vê sobre os degraus e recusa-se a deixá-lo entrar. Ele faz um barulho alto o suficiente para perturbar a vizinhança, esperando enver-gonhá-la, para que o deixe entrar. Ela pega o telefone e ameaça ligar para a polícia. Ele entende seu blefe, gritando que está com tantos problemas que a cadeia talvez seja o único lugar seguro para si. Ela grita que para ela, isso é bom.

Temeroso e irritado, ele arromba a porta. Mas pelo olhar em seu rosto, per-cebe que esse não é um bom método de pedir dinheiro emprestado para ninguém. Ele explica freneticamente que os agiotas estão ameaçando quebrar seus braços e suas pernas. Em vez de simpatizar, ela ri e diz que espera que eles quebrem sua cabeça também. Ele começa a chorar e se arrasta até a menina, implorando. O olhar doentio em seu rosto a assusta e ela tira uma arma da gaveta para assustá-lo. Ele ri, dizendo que se lembra de ter lhe dado essa arma há um ano e que o gatilho estava quebrado. Ela ri, dizendo que o consertou e atira no abajur ao seu lado para provar.

Ele agarra seu punho e eles caem no chão, lutando pela arma, rolando um sobre o outro, até que subitamente uma emoção que eles não sentiam há mais de um ano aparece e eles começam a fazer amor no chão, ao lado da lâmpada quebra-da e da porta arrombada. Uma voz em sua cabeça diz "isso pode funcionar", mas

então uma brecha se abre entre ele... e seu corpo. Isso, ela pensa, sorrindo, é seu real problema. Movida pela pena e pelo afeto, ela decide deixá-lo entrar de volta em sua vida. A cena acaba no positivo: ele tem sua ajuda para sobreviver, seu amor é restaurado.

Se o público sente empatia por essas personagens, o movimento do negativo para o positivo criará uma emoção positiva. Mas *qual*? Existem muitas.

Suponha que o escritor peça um dia de verão, flores coloridas nas janelas, flores nas árvores. O produtor escolhe Jim Carrey e Mira Sorvino para os papéis. O diretor coloca seus corpos inteiros no quadro. Junto eles criaram um clima cômico. A comédia gosta de luz e cor. Cômicos precisam de tomadas completas, pois atuam com todo o corpo. Carrey e Sorvino são palhaços brilhantes. O público sentirá um medo formigante temperado com risadas quando Carey arromba a porta, quando Sorvino puxa a arma, quando os dois tentam fazer amor. Então, uma onda de alegria atinge o público quando ela o aceita de volta.

Mas suponha que a cena seja ambientada tarde da noite, em uma casa manchada pelas sombras das árvores balançando com o vento, a luz da lua, a luz da rua. O diretor usa um plano fechado com ângulos oblíquos, e manda o laboratório chapar as cores. O produtor chama Michael Madsen e Linda Fiorentino para os papéis. Sem mudar um beat, a cena agora está embebida no clima de um *Thriller*. Nossos corações estarão em nossas gargantas, enquanto nós tememos que um desses dois não sairá dessa vivo. Imagine Madsen invadindo a casa, Fiorentino agarrando uma arma, os dois brigando por ela. Quando eles finalmente estão nos braços um do outro, suspiramos de alívio.

O arco da cena, sequência ou ato, determina a emoção básica. O clima é dela específica. *Mas o clima não substituirá a emoção.* Quando nós queremos experimentar climas, vamos a concertos ou museus. Quando queremos experiência emocional significativa, vamos a um contador de estórias. Não faz bem para o escritor escrever uma cena cheia de exposição em que nada acontece, e então ambientá-la em um jardim ao pôr do sol, achando que esse clima magnífico vai levar o filme adiante. Tudo o que esse escritor fez aqui foi derramar uma escrita fraca nos ombros do diretor e do elenco. Exposição não dramatizada é chata sob qualquer luz. Filmes não são sobre fotografia decorativa.

A NATUREZA DA ESCOLHA

Um Ponto de Virada está centrado na escolha que um personagem faz sob pressão ao agir de um modo ou de outro em sua busca do desejo. A natureza humana dita que nós vamos sempre escolher o "bom" ou o "certo" *de acordo com o que pensa-*

ser o "bom" e o "certo". É impossível fazer de outro jeito. Portanto, se um personagem é colocado em uma situação em que ele deve escolher entre uma bondade clara e uma maldade clara, ou certo contra errado, o público, conhecendo o ponto de vista do personagem, saberá antecipadamente o que ele vai escolher.

> **A escolha entre o bem e o mal ou entre o certo e o errado não é uma escolha.**

Imagine Átila, Rei dos Hunos, indeciso nas margens da Europa do século quinto, observando suas hordas e perguntando a si mesmo: "devo invadir, matar, estuprar, roubar, queimar e arruinar... ou devo ir para casa?" Para Átila, isso não é nenhuma escolha. Ele tem de invadir, matar, roubar e arruinar. Não liderou dezenas de milhares de guerreiros por dois continentes para dar meia-volta quando finalmente avistou o prêmio. Aos olhos de suas vítimas, porém, sua decisão foi maldosa. Mas esse é o ponto de vista delas. Para Átila, sua escolha não era apenas a coisa certa a ser feita, mas provavelmente seu dever moral também. Sem dúvida, como muitos dos grandes tiranos da história, ele sentiu que estava numa missão sagrada.

Ou, mais perto de casa: um ladrão espanca uma vítima na rua pelos cinco dólares em sua bolsa. Ele pode saber que essa não é a coisa moral a se fazer, mas moral/imoral, certo/errado, legal/ilegal frequentemente não tem nada a ver um com o outro. Ele pode se arrepender instantaneamente do que fez. Mas no momento do crime, *do ponto de vista do ladrão*, seu braço não se mexe antes que esteja convencido de que essa é a escolha correta.

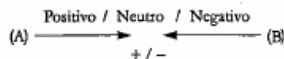
Se não entendemos esse tanto da natureza humana – que um ser humano só é capaz de agir em direção ao que é certo ou bom de acordo com o que ele acredita ou racionaliza –, então compreendemos muito pouco. Escolhas de bom/mau, certo/errado são dramaticamente óbvias e triviais.

A verdadeira escolha é um dilema. Ela ocorre em duas situações. Primeiro, *uma escolha entre bens irreconciliáveis*: do ponto de vista do personagem duas coisas são desejáveis, ele quer as duas, mas as circunstâncias o forçam a escolher apenas uma. Segundo, *uma escolha entre o menor de dois males*: do ponto de vista do personagem, as duas coisas são indesejáveis, ele não quer nenhuma delas, mas as circunstâncias o forçam a escolher uma. Como um personagem escolhe em um verdadeiro dilema é uma expressão poderosa de sua humanidade e do mundo em que ele vive.

Escritores desde Homero compreenderam o princípio do dilema, e perceberam que a estória de um relacionamento de dois lados não pode ser sustentada, que o simples conflito entre Personagem A e Personagem B não pode ser contada satisfatoriamente.

Positivo / Neutro / Negativo

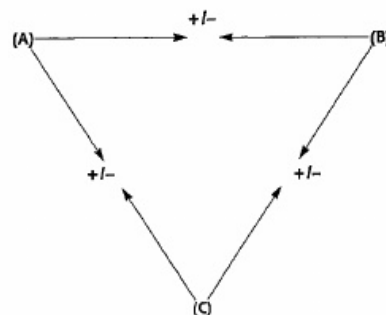
(A) ———→ ←——— (B)

+ / –

Um conflito de dois lados não é um dilema, mas uma vacilação entre o positivo e o negativo. "Ela me ama/ela não me ama, ela me ama/ela não ama", por exemplo, balança de um lado para o outro entre o bem e o mal, e apresen problemas insolúveis para a estória. Não apenas é tediosamente repetitivo, com não tem fim.

Se tentarmos criar um clímax para esse padrão no lado positivo com o pro tagonista achando que "ela me ama", o público sai do cinema pensando, "espe até amanhã quando ela não te amar". Ou, no negativo "ela não me ama", o públic sai pensando "ela vai voltar. Ela sempre volta". Até mesmo se matarmos a pesso amada, não é um verdadeiro final, pois o protagonista continua pensando "ela me amava? Ela não me amava?" e o público sai procurando uma afirmação que nunc foi feita.

Por exemplo, aqui estão duas estórias: uma vai de um lado para o outro entre estados internos de prazer e dor e uma sobre o dilema interno. Compare BETTY BLUE a DESERTO ROSSO – O DILEMA DE UMA VIDA. No primeiro, Betty (Beatrice Dalle) desliza da obsessão para a loucura, e então para a catatonia. Ela tem impulsos, mas nunca toma uma decisão verdadeir No segundo, Giuliana (Monica Vitti) enfrenta dilemas profundos: esconder-se em fantasias confortantes contra descobrir o sentido de uma realidade difíci loucura contra a dor. O "minimalismo de mentirinha" de BETTY BLUE é um retrato com mais de duas horas de uma vítima desamparada de esquizofrenia, que confunde sofrimento com drama. DESERTO ROSSO é uma obra-prima minimalista que delineia um ser humano lutando com as contradições aterrorizantes de sua própria natureza.

Para construir e criar uma escolha genuína devemos enquadrá-la em uma situação com três lados. Como na vida, decisões significativas são triangulares.

No momento em que adicionamos C, geramos um material amplo para evitar a repetição. Primeiro, dos três relacionamentos possíveis entre A e B, positivo/negativo/neutro, amor/ódio/indiferença, por exemplo, colocamos os mesmos trê entre A e C e entre B e C. Isso nos dá nove possibilidades. Então podemos juntar e B contra C; A e C contra B; B e C contra A. Ou os três no amor ou os três no ódi ou os três na indiferença. Ao adicionar um terceiro canto, o triângulo cria mais de vinte variações, material mais do que suficiente para progredir sem repetição. Um

quarto elemento produziria um complexo de triângulos interligados, Uma infinidade virtual de relacionamentos que mudam.

Ainda mais, o design triangular traz o fechamento. Se um conto tem dois lados, de modo que A vacile entre B e sem B, o final é aberto. Mas se a escolha tem três lados de modo que A esteja entre B e C, a escolha de A sobre um ou outro fecha o encerramento com satisfação. Se B e C representam o menor de dois males ou bens irreconciliáveis, o protagonista não pode ter ambos. Um preço deve ser pago. Um deles deve ser arriscado ou perdido para que se ganhe o outro. Se, por exemplo, A renuncia a C para ter B, o público sente que uma verdadeira escolha foi tomada. C foi sacrificado, e essa mudança irreversível termina a estória.

Os dilemas mais tocantes frequentemente combinam a escolha de bens irreconciliáveis com o menor de dois males. No *Romance Sobrenatural* DONA FLOR E SEUS DOIS MARIDOS, por exemplo, Dona Flor (Sônia Braga) enfrenta uma escolha entre seu novo marido, que é caloroso, seguro, fiel, porém chato, contra seu ex-marido que é sexy, excitante, porém morto. Ainda assim, seu fantasma aparece privativamente em carne e osso, e sexualmente insaciável como sempre. Ela está tendo alucinações ou não? O que a viúva deve fazer? Ela está presa em um dilema entre uma vida tediosamente prazerosa na normalidade contra uma vida bizarra, talvez louca, de realização emocional. Ela toma a decisão mais sábia: fica com os dois.

Um trabalho original propõe questões entre desejos distintos, mas irreconciliáveis: pode ser entre duas pessoas, uma pessoa e um estilo de vida, dois estilos de

vida, dois ideais, dois aspectos do eu interno – entre quaisquer desejos conflitantes em qualquer nível de conflito, reais ou imaginários, que o autor possa criar. Mas o princípio é universal: escolha não pode ser dúvida, e sim dilema, não entre o certo/errado ou bom/mau, mas entre desejos positivos ou desejos negativos de mesmo peso e valor.

11

ANÁLISE DE CENA

TEXTO E SUBTEXTO

Assim como a estrutura de uma personalidade pode ser revelada através da psicanálise, a forma da vida interna de uma cena pode ser descoberta através de uma pesquisa similar. Se fizermos as perguntas certas, uma cena que passa correndo na leitura e esconde suas falhas entra em câmera lenta, se abre, e revela seus segredos.

Se você acha que uma cena funciona, não conserte o que funciona. Mas, na maioria das vezes, um primeiro tratamento é fraco ou parece forçado. Nossa tendência é reescrever o diálogo, esperando trazer a cena à vida ao parafrasear discursos... até atingirmos uma estrada sem saída. Pois o problema não está na atividade da cena, mas em sua ação; não em como as personagens conversam ou se comportam na superfície, mas no que eles *fazem* sob suas máscaras. Beats constroem cenas, e as falhas de uma cena com design ruim estão nessas mudanças de comportamento. Para descobrir por que uma cena falha, o todo deve ser quebrado nessas partes. Uma análise começa, portanto, quando separamos o texto da cena de seu subtexto.

Texto significa a superfície sensorial de uma obra de arte. No cinema, isso significa as imagens na tela e a trilha sonora de diálogos, música e efeitos sonoros. O que vemos. O que ouvimos. O que as pessoas dizem. O que as pessoas fazem. Subtexto é a vida sob essa superfície – pensamentos e sentimentos tanto conscientes quanto inconscientes, escondidos pelo comportamento.

Nada é o que parece. O princípio pede a ciência constante do roteirista sobre a duplicidade da vida, seu reconhecimento de que tudo existe em pelo menos dois níveis e que, portanto, ele deve escrever uma dualidade simultânea: primeiro, ele

deve criar uma descrição verbal da superfície sensorial da vida, visão e som, atividade e conversa. Segundo, ele deve criar o mundo interno do desejo consciente e inconsciente, ação e reação, impulso e id, imperativos genéticos e experimentais. Como na realidade, agora na ficção: ele deve encobrir a verdade com uma máscara viva, os verdadeiros pensamentos e sentimentos dos personagens sob o que dizem ou fazem.

Uma velha expressão hollywoodiana diz: "se uma cena é sobre o que ela é, você está na merda". Isso significa "na lata", escrever o diálogo e a atividade em que os pensamentos e sentimentos mais profundos do personagem estão expressos no que ele diz e faz – escrever o subtexto diretamente no texto.

Essa escrita, por exemplo: duas pessoas atraentes sentam em lados opostos de uma mesa à luz de velas, as taças de cristal refletem a luz e os olhos lascivos dos amantes. Uma brisa leve balança as cortinas. Uma *nocturne* de Chopin toca ao fundo. Os amantes dão as mãos, olham nos olhos um do outro e dizem "eu te amo, eu te amo"... *e realmente amam*. Essa é uma cena impossível de ser encenada e morrerá como um rato no meio da rua.

Atores não são marionetes para fazer mímica e mover a boca. São artistas que criam a partir do subtexto, e não do texto. Um ator traz um personagem à vida de dentro para fora, do que não é dito, trazendo pensamentos e sentimentos à superfície do comportamento. Os atores dirão e farão qualquer coisa que a cena peça, mas suas fontes criativas estão na vida interna. A cena acima não pode ser encenada porque não tem vida interna, não existe nada para ser encenado.

Quando refletimos sobre os filmes que vimos, nos damos conta de que testemunhamos o fenômeno do subtexto nossa vida inteira. A tela não é opaca, é transparente. Quando olhamos para a tela, não temos a impressão de que estamos lendo as mentes e os sentimentos? Dizemos constantemente a nós mesmos, "eu sei o que o personagem *realmente* pensa e sente. Eu sei o que acontece dentro dele mais do que ele mesmo sabe e sei disso mais do que aquele cara com quem ele está conversando, porque ele está muito ocupado com sua própria agenda".

Na vida, nossos olhos tendem a parar na superfície. Somos consumidos por nossas próprias necessidades de vida, conflitos e sonhos, de modo que raramente nós damos um passo para trás e observamos friamente o que acontece de verdade dentro de outros seres humanos. Ocasionalmente colocamos uma moldura ao redor de um casal em um café qualquer e criamos um momento de um filme enquanto olhamos através de seus sorrisos para o tédio escondido ou através da dor em seus olhos para a esperança que eles têm um no outro. Mas isso raramente ocorre e dura apenas um momento. No ritual da estória, porém, vemos continuamente, nas faces e nas atividades dos personagens, as profundezas do que não é dito e do que não é conhecido.

É por isso que vamos ao contador de estórias, o guia que nos leva além das aparências, até o que realmente é... em todos os níveis. E não por um mero momento, mas sim até o fim da linha. O contador de estórias nos dá o prazer que a vida nos nega, o prazer de nos sentarmos para o ritual escuro da estória, olhando, através da face da vida, para o coração do que é sentido e pensado, além do que é dito e feito.

Como poderíamos escrever então uma cena de amor? Imagine duas pessoas trocando o pneu de um carro. Deixe a cena ser um livro-texto virtual sobre como consertar uma cena fraca. Faça com que todo o diálogo e toda a ação seja sobre o macaco, a chave inglesa, a calota e a porta: "me dá esse troço, por favor". "Cuidado". "Não fique sujo". "Deixa eu... opa". Os atores interpretarão a ação real da cena, deixando espaço para eles trazerem o romance à vida somente no nível interno. Quando seus olhos se encontram, saem faíscas; nós sabemos o que acontece, porque isso está nos pensamentos e emoções não ditas dos atores. Quando vemos através da superfície, sorrimos ao saber o que está acontecendo: "veja o que aconteceu. Eles não estão apenas trocando o pneu de um carro. Ele a acha gostosa e ela sabe disso. Garoto encontrou garota".

Em outras palavras, escreva como as coisas acontecem na vida real. Pois se nós damos a cena das velas para bons atores, eles vão sentir o cheiro da mentira, se recusarão a encená-la e vão embora do set até que a cena seja cortada ou reescrita com um subtexto possível de ser encenado. Se falta ao elenco poder para exigir uma reescrita, eles então farão isso: colocarão um subtexto na cena que tenha ou não algo a ver com a estória. Bons atores não pisam na frente da câmera sem seu subtexto.

Por exemplo, um ator forçado a fazer a cena da vela pode atacá-la da seguinte maneira: "por que essas pessoas pararam o que faziam para criar essa cena? Qual é o problema da luz de velas, da música suave, das cortinas balançando? Por que eles não levam a macarronada para frente da TV como pessoas normais? O que está *errado* com esse relacionamento?" A vida não é assim? Quando nós tiramos as velas da gaveta? Quando tudo está bem? Não. Quando tudo está bem, nós levamos a macarronada para frente da TV como pessoas normais. A partir dessa visão, o ator cria um subtexto. Enquanto assistimos, nós pensamos: "ele diz que a ama e talvez a ame, mas veja, ele tem medo de perdê-la. Ele está desesperado". Ou outro subtexto: "ele diz que a ama, mas veja, está preparando-a para notícias ruins. Ele está se aprontando para cair fora".

A cena não é sobre o que parece ser. É sobre algo mais. E é esse algo mais – tentando reconquistar seu afeto ou tentando amaciar o fim do relacionamento – que fará a cena funcionar. Sempre há um subtexto, uma vida interna que contrasta ou contradiz o texto. Ciente disso, o ator criará um trabalho em várias camadas que

nos permitirá ver através do texto a verdade que vibra atrás dos olhos, da voz e d[illegible] gestos.

Esse princípio não quer dizer que as pessoas não sejam sinceras. É sen[illegible] comum que todos nós usamos máscaras em público. Nós dizemos e fazemos o qu[illegible] achamos que deve ser dito e feito, enquanto pensamos ou sentimos algo mais. É [illegible] que devemos fazer. Nós percebemos que é impossível sair por aí fazendo e dizend[illegible] o que realmente pensamos e sentimos. Se todos nós fizéssemos isso, a vida seria u[illegible] asilo de lunáticos. De fato, é assim que você sabe que está falando com lunático[illegible] Lunáticos são as pobres almas que perderam sua comunicação interna e, portant[illegible] se permitem a dizer e fazer exatamente o que estão pensando e sentido. Por iss[illegible] são loucos.

Na verdade, é virtualmente impossível para qualquer um, incluindo o insan[illegible] expressar o que acontece lá dentro. Não importa quanto nós desejemos manife[illegible] tar nossos sentimentos mais profundos, eles nos iludem. Nós nunca expressamo[illegible] a verdade completa, pois de fato nós raramente sabemos o que é isso. Conside[illegible] a situação que estamos desesperados para expressar nossos pensamentos e senti[illegible] mentos mais verdadeiros – psicanálise: um paciente deita no divã, derramando seu coração. Esperando ser compreendido. Nenhuma barreira para impedi-lo. Nada é muito íntimo e privado para ser revelado. Enquanto ele arranca pensamentos e desejos terríveis da superfície, o que faz o analista? Quieto, ele move a cabeça e anota. O que está nessas notas? O que não está *sendo dito*, o segredo, verdades inconscientes que estão atrás das confissões entaladas na garganta do paciente. Nada é o que parece. Não existe texto sem subtexto.

Isso também não significa que não podemos escrever um diálogo podero[illegible] so no qual uma pessoa desesperada tenta contar a verdade. Isso simplesment[illegible] significa que os momentos mais passionais devem esconder um nível ainda mais [illegible] profundo.

CHINATOWN: Evelyn Mulwray revela: "ela é minha irmã e minha filha. Meu pai e eu..." Mas o que ela não diz é: "por favor, me ajude". Sua confissão angustiante é, na verdade, um pedido de ajuda. Subtexto: "eu não matei meu marido[illegible] meu pai matou... para possuir minha filha. Se você me prender, ele vai levá-la. Po[illegible] favor, me ajude". No beat seguinte Gittes diz, "vamos ter que te tirar da cidade"[illegible] Uma resposta ilógica, mas que faz todo o sentido. Subtexto: "eu entendi tudo o [illegible] que você me disse. Eu sei que foi seu pai. Eu te amo e vou arriscar minha vida para salvar você e sua filha. Então eu vou atrás do safado". Tudo isso está sob a cen[illegible] nos dando um comportamento verdadeiro sem o falso diálogo "na lata", e, ma[illegible] importante, sem roubar do público o prazer da visão.

GUERRA NAS ESTRELAS: quando Darth Vader oferece a Luke a chanc[illegible] de ele entrar na administração do universo, trazendo "a ordem para as coisas"[illegible]

[illegible]ação de Luke é tentar o suicídio. Novamente, não é a reação lógica, mas uma que [illegible]z todo o sentido, pois tanto Luke quanto o público entendem o subtexto de Darth [illegible]ader: atrás do "trazer a ordem para as coisas" está o implícito não dito "...e escra[illegible]izar bilhões". Quando Luke tenta se matar, lemos o subtexto heróico: "morrerei [illegible]ntes de me juntar a sua iniciativa malévola".

Os personagens podem dizer e fazer tudo o que você pode imaginar. Porém, [illegible]omo é impossível para qualquer ser humano dizer ou agir sobre a verdade comple[illegible]a, como existe no mínimo uma dimensão inconsciente, o escritor deve adicionar [illegible]m subtexto. E quando o público sente o subtexto, a cena funciona.

O princípio também vale para o romance em primeira pessoa, solilóquios teatrais e narrações diretas para a câmera ou em *voice-over*. Pois se os personagens falam conosco privativamente, não quer dizer que, por um momento, elas sabem a verdade ou são capazes de contá-la.

NOIVO NEURÓTICO, NOIVA NERVOSA: quando Alvy Singer (Woody Allen) fala diretamente para o público "confessando" seus medos e suas fraquezas, ele também mente, dissimula, adula, exagera e racionaliza, tudo em um esforço para nos ganhar e convencer a si mesmo de que seu coração é bom.

O subtexto está presente mesmo quando o personagem está só. Pois se ninguém está nos assistindo, nós estamos. Usamos máscaras para esconder nosso eu verdadeiro de nós mesmos.

Não são apenas os indivíduos que usam máscaras, mas as instituições também, e contratam profissionais de relações públicas para mantê-las no lugar certo. A sátira HOSPITAL, de Paddy Chayefsky, atinge o coração dessa verdade. O pessoal do hospital sempre se veste de branco e age como se fossem profissionais, cuidadosos e científicos. Contudo, se você já trabalhou em uma instituição médica, sabe que a ganância, o ego e um pouco de loucura estão lá invisivelmente. Se você quer morrer, vá para um hospital.

A dualidade constante da vida é verdade até para coisas inanimadas. Em O VINGADOR DOS MARES, adaptação de *Billy Budd*, de Melville, feita por Robert Rossen, um navio de guerra boia em águas tropicais, à noite. Milhares de estrelas brilham no céu, todas elas magnificamente refletidas em um mar negro e calmo. Uma lua cheia e baixa traça sua luz do horizonte à proa do navio. A vela treme com a brisa quente. O cruel capitão, Claggart (Robert Ryan), está de guarda. Billy (Terrence Stamp) não consegue dormir, então sobe ao tombadilho, fica ao lado dos canhões com Claggart, e afirma como a noite está bela. Claggart responde, "Sim, Billy, sim, mas lembre-se: debaixo dessa superfície iluminada há um universo de monstros alados". Até a mãe natureza usa máscaras.

AS TÉCNICAS DE ANÁLISE DE CENA

Para analisar uma cena você deve dividi-la em padrões de comportamento tanto no nível do texto, quanto do subtexto. Uma vez propriamente examinada, suas falhas ficam vividamente claras. Abaixo está um processo desenhado em cinco passos para fazer com que a cena solte seus segredos.

Primeiro passo: defina o conflito

Primeiro pergunte, quem guia, motiva e faz com que a cena aconteça? Qualquer personagem ou força pode guiar uma cena, até um objeto inanimado ou ato da natureza. Então, observe tanto o texto quanto o subtexto desse personagem ou força e pergunte: o que ele quer? Desejo sempre é a chave. Escreva esse desejo (ou no idioma dos atores: objetivo de cena) no infinitivo: por exemplo "fazer isso..." ou "conseguir aquilo..."

Depois, olhe através da cena e pergunte: quais forças do antagonismo bloqueiam esse desejo? De novo, essas forças podem vir de qualquer nível ou combinação de níveis. Após identificar a fonte do antagonismo, pergunte: o que as forças do antagonismo querem? Isso também é mais bem expresso no infinitivo: "não fazer isso..." ou "conseguir aquilo em vez disso..." Se a cena é bem escrita, quando você compara o grupo de frases expressando os desejos de ambos os lados, você verá que elas estão em conflito direto – e não tangencial.

Segundo passo: anote o valor de abertura

Identifique o valor em questão na cena e anote sua carga, positiva ou negativa, na abertura da cena. Por exemplo: "Liberdade. O protagonista está no negativo, um prisioneiro de sua ambição obsessiva". Ou: "Fé. O protagonista está no positivo, ele acredita que Deus vai tirá-lo dessa situação".

Terceiro passo: quebre a cena em beats

Um beat é uma troca em ação/reação, mudando o comportamento dos personagens. Observe cuidadosamente a primeira ação da cena em dois níveis: externamente, em termos do que o personagem parece fazer, e, mais importante, olhe sob a superfície, para o que ele realmente está fazendo. Nomeie essa ação *subtextual* com uma frase no gerúndio ativo, como "implorando". Tente encontrar frases que não apenas indiquem ação, mas que toquem os sentimentos do personagem. "Pedindo", por exemplo, sugere alguém agindo com um senso de

formalidade, enquanto "rastejando a seus pés" exprime uma servidão desesperada.

As frases que expressam a ação no subtexto, não descrevem a atividade do personagem em termos literais; elas vão mais longe, para nomear a ação essencial do personagem com conotações emotivas.

Agora, observe através da cena para ver qual reação essa ação provocou, e descreva a reação com uma outra frase no gerúndio ativo. Por exemplo, "ignorando o apelo".

Essa troca de ação e reação é um beat. Enquanto ela continua, Personagem A "rastejando a seus pés" e Personagem B "ignorando o apelo", isso é um beat. Não importa se essa troca ocorre muitas vezes, ainda é o mesmo beat. Um novo beat não ocorre enquanto o comportamento não muda claramente.

Se, por exemplo, o rastejo do personagem A muda para "ameaçando deixá-la" e a reação do personagem B muda para "rindo da ameaça", então o beat da segunda cena é "ameaçando/rindo" até que o comportamento de A e B mude uma terceira vez. A análise então continua ao longo da cena, observando minuciosamente seus beats.

Quarto passo: anote o valor do desfecho e compare com o valor de abertura.

Ao final da cena, examine a condição do personagem em termos de cargas de valor e descreva-a em termos de positivo/negativo. Compare essa nota com a que foi feita no Segundo Passo. Se as duas anotações são iguais, a atividade entre elas é um não evento. Nada mudou, portanto nada aconteceu. Exposição pode ter sido passada para o público, mas a cena é plana. Se, por outro lado, o valor passou por mudanças, então a cena virou.

Quinto passo: pesquise os beats e localize o ponto de virada

Comece com o beat de abertura e reveja as frases no gerúndio descrevendo a ação dos personagens. Quando você investiga a ação/reação até o final da cena, um formato ou padrão deve emergir. Em uma cena com bom design, até comportamentos que parecem aleatórios terão um arco e um propósito. De fato, em tais cenas, é seu design cuidadoso que faz com que os beats pareçam aleatórios. Dentro do arco, localize o momento em que a maior brecha se abre entre a expectativa e o resultado, virando a cena para seus valores transformados no final. Esse momento preciso é o Ponto de Virada.

Uma análise do design das seguintes cenas ilustra essa técnica.

O Clímax de Meio de Ato de Casablanca é encenado em unidade de tempo e lugar, colocando ênfase no conflito pessoal e expressando suas ações primárias verbalmente.

Sinopse

Rick Blaine, um lutador da resistência antifascista, e Ilsa Lund, uma norueguesa expatriada, encontram-se em Paris, em 1940. Eles se apaixonam e começam um caso. Ele a pede em casamento, mas ela evita uma resposta. Rick está na lista de condenados da Gestapo. Na véspera da invasão nazista, os amantes combinam de se encontrar na estação de trem e fugir juntos da cidade. Mas Ilsa não aparece. Em vez disso, manda um bilhete dizendo que ama Rick, mas nunca mais o verá.

Um ano mais tarde, Rick gerencia um café em Casablanca. Ele se tornou um homem isolado, determinado a se manter neutro, sem se envolver com problemas pessoais e políticos. Como ele diz, "não coloco meu pescoço em risco por nenhum homem". Ele bebe muito e sente como se tivesse matado o seu eu antigo. Então Ilsa entra de braços dados com Victor Laszlo, um renomado líder da resistência. Os amantes se encontram novamente. Por trás de sua conversa de coquetel, sua paixão é palpável. Ilsa deixa o café com Laszlo, mas Rick senta-se no café, com as luzes apagadas, e bebe a noite toda, esperando.

Horas depois da meia-noite, ela reaparece. Agora, Rick está muito sentimental e igualmente bêbado. Ilsa lhe conta cuidadosamente que admira Laszlo, mas não o ama. Então, antes que ela possa contar-lhe que o ama, Rick, amargamente bêbado, deprecia sua estória, comparando-a a outra contada em um bordel. Olhando-a fixamente nos olhos com um sorriso irônico, ele adiciona insulto à injúria: "Me diga. Por quem você me deixou? Foi pelo Laszlo? Ou houve outros nesse ínterim? Ou você é do tipo que não conta?" Esse insulto, implicando que ela é uma puta, faz com que ela saia do café, enquanto ele desaba a chorar.

O CLÍMAX DE MEIO DE ATO

No dia seguinte, Ilsa e Laszlo saem à procura de vistos de saída no mercado negro. Enquanto ele tenta fechar negócio em um café, ela aguarda na banca de um vendedor de bordados, na rua. Ao vê-la sozinha, Rick se aproxima.

Primeiro passo: defina o conflito

Rick inicia e comanda a cena. Apesar do conflito interno sobre a dor que ele sofreu desde que ela o abandonou em Paris, e da raiva que suprime ao vê-la com outro homem, o desejo de Rick é claro: "conseguir Ilsa de volta". Sua fonte de antagonismo é igualmente clara: Ilsa. Seus sentimentos são muito complexos e estão obscurecidos por emoções misturadas, como culpa, arrependimento e obrigação. Ela ama Rick apaixonadamente, e voltaria para ele se pudesse; mas por razões que apenas ela sabe, não pode. Presa entre necessidades irreconciliáveis, o desejo de Ilsa pode ser fraseado assim: "manter seu caso com Rick no passado e seguir em frente com sua vida". Apesar de enrolados em conflitos internos, seus desejos estão em direções opostas.

Segundo passo: anote o valor de abertura

O *Amor* governa a cena. O comportamento insultante de Rick em sua última cena levou o valor para o negativo, mas ainda assim ele se inclina para o positivo, pois Rick e o público veem um raio de esperança. Nas cenas anteriores, Ilsa foi apresentada como "Senhorita Ilsa Lund", uma mulher solteira viajando com Laszlo. Rick quer mudar isso.

Terceiro passo: quebre a cena em beats

BEAT #1

EXT. BAZAR - BANCA DE BORDADOS

No cartaz sobre a banca do Vendedor Árabe está escrito LINGERIE. Ele mostra a Ilsa um lençol de linho bordado.

Ação do Vendedor: **VENDENDO.**

ÁRABE
Você não encontrará um tesouro como este em todo o Marrocos, Mademoiselle.

Rick caminha em sua direção.

Ação de Rick: APROXIMANDO-SE DE ILSA.

Sem olhar, Ilsa sente sua presença. Ela finge interess[e] no bordado.

Reação de Ilsa: IGNORANDO RICK.

O vendedor segura um cartaz que diz 700 francos.

ÁRABE
Apenas setecentos francos.

BEAT #2

RICK
Você está sendo enganada.

Ação de Rick: PROTEGENDO ILSA.

Ilsa demora alguns segundos para se recompor. Ela olh[a] rapidamente para Rick, então com uma formalidade polida se vira para o Vendedor.

ILSA
Não me interessa, obrigada.

Reação de Ilsa: REJEITANDO O AVANÇO DE RICK.

Para conquistar Ilsa de Laszlo, a primeira missão é quebrar o gelo – uma tarefa nada fácil levando em conta as recriminações e emoções raivosas de sua última cena. Seu aviso parece insultar o Vendedor Árabe, que não aceita ofensas, mas o subtexto indica algo mais: o relacionamento de Ilsa e Laszlo.

BEAT #3

ÁRABE
Ah... a dama é uma amiga de Rick? Para amigos de Rick, nós temos um pequeno desconto. Eu disse setecentos francos?
(segurando um novo cartaz)
Você pode tê-lo por duzentos.

RICK
Desculpe, eu não estava em condição de receber visitas quando você veio me encontrar ontem à noite.

Ação de Rick: DESCULPANDO-SE.

ILSA
Não importa.

Reação de Ilsa: REJEITANDO-O NOVAMENTE.

ÁRABE
Ah! Para amigos especiais de Rick nós temos um desconto especial.

Ele substitui o segundo cartaz por um terceiro, que diz 100 FRANCOS.

A proteção de Rick no primeiro Beat vem naturalmente; a desculpa no segundo beat é mais difícil e rara. Ele mascara seu constrangimento quando usa uma formalidade excessiva para se desculpar. Ilsa não se comove.

BEAT #4

RICK
Sua estória me deixou um pouco confuso. Ou talvez tivesse sido o Bourbon.

Ação de Rick: CRIANDO DESCULPAS.

ÁRABE
Eu tenho toalhas de mesa, alguns guardanapos...

ILSA
Obrigada, mas não estou interessada mesmo.

Reação de Ilsa: REJEITANDO RICK PELA QUARTA VEZ.

ÁRABE
(saindo apressadamente)
Um segundinho... por favor...

O vendedor Árabe enriquece a cena de numerosas maneiras. Ele abre-a em um tom cômico para contrapor o final sombrio; ele vende bordados, o que adiciona a conotação de casamento e a sexualidade da lingerie; o mais importante, porém, ele tenta vender Rick a Ilsa. Em sua primeira fala, o vendedor declara que Rick é um tesouro. Para demonstrar o poder de Rick, o vendedor abaixa o preço para "amigos de Rick". Então, ao ouvir algo sobre a noite passada, o vendedor abaixo o preço ainda mais para "amigos especiais de Rick".

Isso é seguido pela segunda referência de Rick a sua bebedeira, quando ele tenta fazer que isso se transforme no culpado por seu comportamento insultante. Ilsa não quer ouvir nada sobre isso, mas ainda assim espera ali mesmo, e é seguro admitir que ela não está ali para comprar bordados.

BEAT #5

Um momento de silêncio enquanto ela finge examinar os bordados.

RICK
Por que você voltou? Para me dizer por que você me deixou na estação de trem?

Ação de Rick: BOTANDO SEU PÉ NA PORTA.

ILSA
(silenciosamente)
Sim.

Reação de Ilsa: DEIXANDO A PORTA ENTREABERTA.

Após ouvir "não" quatro vezes seguidas, Rick quer que ela diga sim para qualquer coisa. Então ele pergunta algo que supre essa resposta. Seu sim quieto abre a porta – talvez deixando a corrente ainda presa, mas indicando que ela está disposta a conversar.

BEAT #6

RICK
Bem, você pode me contar agora. Estou razoavelmente sóbrio.

Ação de Rick: FICANDO DE JOELHOS.

ILSA
Eu acho que não vou te contar, Rick.

Reação de Ilsa: PEDINDO MAIS

O taciturno Rick insulta a si próprio por sua bebedeira pela terceira vez. Com seu jeito durão, isso é implorar, e funciona. Ilsa objeta, opondo-se a Rick de uma maneira suave e polida, e então continua a fingir comprar bordados. Parafraseando o subtexto: "implorar foi uma boa mudança. Eu poderia ouvir um pouco mais, por favor?"

BEAT #7

RICK
Por que não? Afinal, fui
eu quem ficou com o bi-
lhete do trem. Acho que
tenho o direito de saber.

Ação de Rick: JOGANDO A CULPA PARA ELA.

ILSA
Ontem à noite eu vi o
que aconteceu com você.
Eu poderia contar para
o Rick que conheci em
Paris. Ele entenderia -
mas o Rick que me olhou
com tanto ódio...

Reação de Ilsa: JOGANDO A CULPA DE VOLTA PARA ELE.

Essas duas pessoas têm um relacionamento. Cada um acredita ser a parte ferida, e ambos sabem qual é a sensibilidade do outro tão bem que podem machucá-lo com facilidade.

BEAT #8

ILSA
(virando-se para Rick)
Deixarei Casablanca em

breve. Nunca mais nos
veremos. Nós conhece-
mos muito pouco um do
outro quando estávamos
apaixonados em Paris.
Se deixarmos tudo como
está, talvez nos lem-
bremos daqueles dias
- não de Casablanca -
não da noite passada -

Ação de Ilsa: DIZENDO ADEUS.

Rick simplesmente olha para ela.

Reação de Rick: RECUSANDO-SE A REAGIR.

No subtexto, a prosa gentil e o perdão de Ilsa é um claro adeus. Não importa quão educada ela seja, não importa quanto sua linguagem infira seu amor por Rick, ela quer dizer o seguinte: "vamos ser amigos, vamos lembrar dos bons tempos e esquecer dos ruins".

Rick não aceita isso. Ele reage recusando-se a reagir; pois ignorar a ação de alguém é, certamente, uma reação. Ao invés disso, ele começa o próximo beat.

BEAT #9

RICK
(voz grave e intensa)
Você me deixou por que
não conseguiria aguen-
tar isso? Por que você
sabia como seria, es-
conder-se da polícia,
fugir o tempo todo?

Ação de Rick: CHAMANDO ILSA DE COVARDE.

ILSA
Você pode acreditar nisso, se quiser.

Reação de Ilsa: CHAMANDO RICK DE BOBO.

Rick teve um ano para descobrir por que ela o deixou, e seu melhor palpite dizia que era uma covarde. Ela, contudo, desafia a morte com Laszlo todos os dias, e portanto o insulta de volta com um sarcasmo frio que infere: "não me importo com o que você pensa; bobos acreditam em cada besteira; se você quer se juntar a eles, acredite nisso também".

BEAT #10

RICK
Bom, não estou mais fugindo. Estou estabelecido agora – é verdade que é em cima de um bar – mas pode aparecer por lá. Estarei lhe esperando.

Ação de Rick: FAZENDO PROPOSTAS SEXUAIS.

Ilsa abaixa seus olhos e vira as costas para Rick, seu rosto sombreado pela vasta aba de seu chapéu.

Reação de Ilsa: ESCONDENDO SUA REAÇÃO.

Apesar de suas negações, ele sente que seus sentimentos se inclinam para o outro lado. Ele se lembra bem de sua vida sexual em Paris, e viu o frio e reservado Laszlo. Então tenta a sorte e faz propostas sexuais para Ilsa na rua. De novo, funciona. Ilsa se lembra também, e esconde seu rosto enrubescido sob a aba de seu chapéu. Por um momento, Rick acredita que ela está ao seu alcance, mas ele não resiste e joga tudo por água abaixo.

BEAT #11

RICK
A mesma coisa de sempre, um dia você vai mentir para Laszlo – você estará lá.

Ação de Rick: CHAMANDO ILSA DE PUTA.

ILSA
Não, Rick. Veja bem, Victor Laszlo é meu marido. E era...
(pausa, calmamente)
...meu marido quando te conheci em Paris.

Reação de Ilsa: ESMAGANDO RICK COM AS NOTÍCIAS.

Com dignidade e equilíbrio, Ilsa vai embora, deixando Rick impressionado, olhando para ela.

Rick não consegue conter a dor causada pelo abandono de Ilsa. No clímax da cena anterior, ele solta um insulto sexual, implicando que ela trairá Laszlo para voltar para sua cama. Chamada de vadia pela segunda vez, Ilsa alcança a arma mais forte que tem, e atinge Rick o mais forte que pode. Perceba, porém, que isso é uma meia verdade; ela não diz que acreditou que seu marido estivesse morto. Em vez disso, ela deixa uma implicação terrível: ela era uma mulher casada que usou Rick em Paris, e então o deixou quando seu marido voltou para a cidade. Portanto, seu amor nunca foi real. Nós sabemos a partir do subtexto que o oposto é a verdade, mas Rick fica devastado.

Quarto Passo: Anote o Valor do Desfecho e Compare com o Valor de Abertura.

A Trama Central vira agudamente de um positivo esperançoso para um negativo de uma profundidade que Rick jamais podia imaginar. Pois Ilsa não apenas deixa claro que não o ama mais; ela dá a entender que jamais o amou. Seu casamento secreto transforma seu romance em Paris em uma farsa e Rick em um corno.

Quinto Passo: Pesquise os Beats e Localize o Ponto de Virada

1. Aproximando-se dela / Ignorando-o
2. Protegendo-a / Rejeitando-o (e o Árabe)
3. Desculpando-se / Rejeitando-o
4. Inventando desculpas / Rejeitando-o (e o Árabe)
5. Botando seu pé na porta / Abrindo à porta
6. Ficando de joelhos / Pedindo mais
7. Jogando a culpa para ela / Jogando a culpa para ele
8. Dizendo adeus / Recusando-se a reagir
9. Chamando-a de covarde / Chamando-o de bobo
10. Fazendo propostas sexuais para ela / Escondendo sua reação
11. Chamando-a de puta / Destruindo suas esperanças

O padrão de ação e reação cria uma rápida progressão de beats. Cada t[illegible] supera o beat anterior colocando seu amor em um risco cada vez maior, exigin[illegible] cada vez mais força de vontade e capacidade para ter ações dolorosas, às vezes [illegible] cruéis, mas ao mesmo tempo continuar com o controle da situação.

A brecha abre no meio do décimo primeiro beat, na revelação de que Ilsa es[illegible]tava casada com Laszlo enquanto mantinha um caso com Rick. Até esse momento[illegible] Rick tem esperanças de conquistá-la de volta, mas com esse Ponto de Virada, s[illegible] esperança é esmigalhada.

ATRAVÉS DE UM ESPELHO

Em contraste com o diálogo estático entre duas pessoas em CASABLANCA, o c[illegible]max da trama Karin/Deus em ATRAVÉS DE UM ESPELHO muda de lugar pa[illegible] lugar com ligeiras elipses de tempo, envolvendo quatro personagens, está ancora[illegible] no nível de conflito interno e exprime sua ação primária fisicamente.

Sinopse

Para esse filme, Bergman desenhou uma multitrama com seis estórias interco[illegible]tadas. A mais poderosa é sobre o conflito entre Karin e seu "Deus". Ela sofr[illegible] esquizofrenia. Durante um período de lucidez, recebe alta de um hospíci[illegible] juntar-se a sua família para breves férias em uma ilha no Báltico. Enquanto e[illegible] para manter sua sanidade, está cercada por homens fracos e problemáticos [illegible] precisam de seu suporte.

David, pai de Karin, é externamente bondoso, mas emocionalmente reprimido. Ele é um romancista popular oprimido pela falta de reconhecimento por parte dos críticos, que prefere observar a vida de uma distância segura antes de devorá-la com sua arte. Karin quer que seu pai seja feliz e reza para seu sucesso artístico.

O marido de Karin, Martin, é um médico. Ela roga por sua compreensão e aprovação; ele a padroniza como uma de suas pacientes e a importuna por sexo.

O irmão de Karin, Minus, é a única pessoa com quem ela tem intimidade. Ela faz suas confidências a ele, contando-lhe os segredos de suas ilusões assustadoras, mas ele está tão perturbado com sua sexualidade adolescente e com a distância de seu pai, que lhe dá pouco consolo. Então, Karin, sentindo seus medos, oferece conforto a Minus.

A sensibilidade aguda de Karin (talvez até mesmo consciência psíquica) dá lugar à alucinação. Ouve vozes vindas de uma parede dizendo que Deus aparecerá. Com medo, ela recorre a Martin, mas ele a humilha pela falta de sexo em seu casamento. Quando procura seu pai, ele gentilmente a deixa de lado como se ela fosse uma criança. Sozinha, Karin espia o diário de seu pai e descobre que seu único interesse nela é estudá-la como personagem para seu próximo romance. Ela tenta contar ao irmão sobre o milagre da visita de Deus, mas Minus está tão confuso e atormentado com suas necessidades que não compreende. De repente, a loucura de Karin toma uma virada sexual. Com um instinto feroz, ela arrasta seu irmão para o incesto.

Quando David descobre o que aconteceu, se comove mais com a pena que sente por si mesmo do que pela preocupação com seus filhos. Surpreendentemente, Karin simpatiza com ele, e, sabendo que seu único interesse nela é material para a estória, lhe dá depoimentos sobre sua doença. Martin interrompe, declarando que deve levar Karin de volta para o sanatório. Ele chama uma ambulância e começa a fazer as malas.

Primeiro passo: defina o conflito

Karin guia a cena. Ela acredita nas vozes e espera desesperadamente ver Deus, não apenas por suas necessidades, mas também pelos homens da casa. Ela quer dar-lhes sua epifania, talvez para conseguir aceitação, mas, mais importante, para ajudá-los em suas vidas complicadas. Suas fontes de antagonismo são duas: a primeira é seu marido. Martin é atraído por sua sexualidade e sente pena dela, mas não consegue mais lidar com sua loucura, então quer levá-la para longe de seu "Deus" e colocá-la de novo em segurança no hospício. A segunda, e mais poderosa, é ela própria. En-

quanto sonha em ter uma visão do paraíso, seu subconsciente espera para dar-lhe uma visão do inferno.

Segundo passo: anote o valor de abertura

Esperança, de uma maneira estranha, preenche a abertura da cena. Karin é a personagem do filme por quem sentimos mais empatia. Queremos que seu desejo de ver Deus seja alcançado. Mesmo que seja uma fantasia lunática, isso traria alegria para uma mulher atormentada. Além do mais, suas experiências psíquicas em momentos anteriores do filme nos levam a suspeitar que ela pode não estar alucinando. Temos esperança de presenciar um evento sobrenatural; o triunfo de Karin sobre os homens egoístas ao seu redor.

Terceiro passo: quebre a cena em beats

BEAT #1

INT. QUARTO DO CHALÉ – DIA

Karin e Martin fazem as malas para a viagem de ambulância. Martin vasculha as gavetas do armário, procurando uma camisa. Os pensamentos de Karin parecem distantes enquanto ela luta contra uma mala sobrecarregada.

KARIN
Suas camisas estão limpas, mas não passadas.

Ação de Karin: **PLANEJANDO SUA FUGA**

MARTIN
Eu tenho camisas na cidade, de qualquer forma.

Reação de Martin: **ESCONDENDO SUA CULPA**

KARIN
Me ajude a fechar a mala, por favor.

Martin luta com a tampa, mas um par de sapatos impede que os fechos se encontrem. Ele tira-os da mala e os observa.

MARTIN
São meus sapatos. Não posso deixá-los aqui.

KARIN
Por que não usá-los e deixar esses outros aqui.

MARTIN
(indicando o par que está usando)
Eles têm que ser remendados.

Ele joga os sapatos no chão e apressadamente coloca seu paletó. Karin fecha lentamente a tampa da mala.

O beat é quase cômico. Karin vestida e arrumada, mas Martin, como um menino que precisa de sua mãe, se atrapalha todo. Ela é uma paciente psiquiátrica voltando para os tratamentos de choque, e ainda assim continua prática e serena; ele um doutor confuso sobre qual sapato usar. No texto, Karin parece fazer as malas, mas no subtexto ela está planejando seu próximo passo. Ele está tão distraído com sua consciência culpada que não vê que a calma exterior dela esconde uma mente fazendo esquemas para buscar seu "milagre" no sótão.

BEAT #2

Karin toca a mala com os dedos, quieta e pensativa. Então:

KARIN
Você tem uma pílula para dor de cabeça?

Ação de Karin: FUGINDO PARA SEU DEUS

MARTIN
(procurando pelo quarto)
Onde está a maleta marrom?

Reação de Martin: AJUDANDO KARIN

KARIN
Na cozinha.

MARTIN
(lembrando)
É, está lá.

Martin corre para a

INT. COZINHA - DIA

e encontra sua maleta médica na mesa. Ele pega algumas pílulas, enche um copo de água, então caminha lentamente para o

HALL PRINCIPAL - DIA

e de volta para

QUARTO - DIA

Quando entra, um olhar rápido lhe diz que Karin se foi. Martin deixa a água e as pílulas e corre de volta para o

HALL PRINCIPAL - DIA

procurando por ela.

Karin percebe mais as coisas do que Martin, mas ela escapa tão facilmente, em grande parte, por causa da absorção do marido. Ele sabe que esquizofrênicos não devem ser deixados sozinhos, mas sua culpa por levá-la de volta para o hospício faz com que ele faça todo o possível para agradá-la. Sua preocupação não é com o sofrimento da mulher, e sim com o seu.

BEAT # 3

Ele lança um olhar rápido para fora e então corre para o

INT. QUARTO DE DAVID - DIA

e abre a porta, surpreendendo David, na janela.

MARTIN
Você viu Karin?

Ação de Martin: PROCURANDO KARIN

DAVID
Não.

Reação de David: AJUDANDO-O A PROCURAR.

Quando Martin sai, em pânico, David o segue até o

INT. HALL PRINCIPAL - DIA

onde ele e Martin trocam olhares incertos.

BEAT #4

Eles subitamente ouvem Karin SUSSURRAR... no andar de cima.

Ação de Karin: REZANDO

Martin prepara um sedativo enquanto David sobe as escadas.

Reação de David: CORRENDO ATÉ ELA

Reação de Martin: PREPARANDO-SE PARA RECAPTURÁ-LA

HALL SUPERIOR

Os SUSSURROS de Karin soam mais alto.

KARIN
(repetindo a frase)
Sim, eu vejo, eu vejo...

A alucinação de Karin dá a esses homens o que eles querem. Para Martin, a chance de brincar de médico; para David, a chance de observar a doença da filha em seu momento mais dramático.

BEAT #5

David silenciosamente entra em um

INT. SÓTÃO - DIA

abandonado e abre uma fresta da porta para espiar o que ocorre lá dentro.

PV (Ponta de vista) DE DAVID

Através da porta entreaberta, Karin está sentada no meio do cômodo, olhando para uma parede com uma porta de armário embutido fechada. Sua voz é formal e soa como uma oração, uma vez que ela está quase cantando as palavras.

KARIN
(conversando com a parede)
Sim, eu vejo bem.

Ação de Karin: PREPARANDO-SE PARA SUA EPIFANIA

EM DAVID

Ele olha para sua filha, perplexo com a cena que ela cria.

KARIN (OFFSCREEN)
Eu sei que não vai demorar muito.

Reação de David: OBSERVANDO A LOUCURA DE KARIN

Martin, carregando sua maleta médica, se junta a David na porta. Ele olha fixamente para Karin conversando com seu interlocutor imaginário.

KARIN (OS).
É bom saber disso. Mas estivemos felizes em nossa espera.

Reação de Martin: LUTANDO COM SUAS EMOÇÕES

Karin suplica diante das vozes que vêm de trás da parede, mas está ciente das tentativas de encontrá-la, do olhar atento de seu pai e da raiva reprimida de seu marido.

BEAT#6

Martin corre pelo cômodo, indo em direção a Karin, que ansiosamente retorce as contas do rosário ao redor de seu pescoço e olha fixa e reverentemente para a parede e para a porta fechada.

Ação de Martin: **PARANDO SUA ALUCINAÇÃO.**

KARIN
(para Martin)
Ande devagar! Eles dizem
que estarão aqui logo.
Devemos estar prontos.

Reação de Karin: **PROTEGENDO SUA VISÃO.**

BEAT #7

MARTIN
Karin, nós vamos para
a cidade.

Ação de Martin: **EMPURRANDO-A PARA LONGE DE SUA ALUCINAÇÃO.**

KARIN
Não posso ir agora.

Reação de Karin: **MANTENDO-SE EM SEU LUGAR.**

BEAT #8

MARTIN
Você está errada, Ka-
rin.
(olhando para a porta
fechada)
Nada está acontecendo
lá dentro.
(pegando-a pelos om-
bros)
Nenhum Deus virá por
aquela porta.

Ação de Martin: **NEGANDO A EXISTÊNCIA DE SEU DEUS.**

KARIN
Ele virá a qualquer
momento. E eu devo es-
tar aqui.

Reação de Karin: **DEFENDENDO SUA FÉ.**

MARTIN
Karin, não é assim.

BEAT #9

KARIN
Não fale alto! Se você
não consegue ficar quie-
to, vá embora.

Ação de Karin: **MANDANDO MARTIN EMBORA.**

MARTIN
Venha comigo.

KARIN
Você tem que estragar
isso? Me deixe sozi-
nha.

Enquanto David assiste da porta, Karin empurra Martin, que senta em uma cadeira e limpa seus óculos.

Reação de Martin: **VOLTANDO ATRÁS.**

Karin é simplesmente mais forte que Martin. Inapto para igualar sua força de vontade, ele desiste e para de importuná-la.

BEAT #10

Karin se ajoelha, encarando a parede, e junta suas mãos para uma oração.

KARIN
Martin, querido, me perdoe por estar tão brava. Mas você não quer se ajoelhar do meu lado? Você fica tão estranho sentado aí. Eu sei que você não acredita, mas faça isso por mim.

Ação de Karin: ATRAINDO MARTIN PARA SEU RITUAL.

As lágrimas se amontoam nos olhos de Martin, em uma angústia desamparada, ele volta para seu lado e se ajoelha.

Ação de Martin: RENDENDO-SE A KARIN.

Enquanto isso, David assiste da porta.

Karin quer que tudo esteja perfeito para a chegada de seu Deus, então ela traz o descrente Martin para seu ritual estranho.

BEAT #11

Martin pega Karin pelos ombros e enterra a cabeça na curva de seu pescoço, esfregando seu rosto cheio de lágrimas em sua pele.

MARTIN
Karin, minha querida, minha querida...

Ação de Martin: ACARICIANDO KARIN.

Karin sente repugnância. Ela arranca as mãos de seus ombros e empurra-as para longe.

Reação de Karin: TIRANDO-O DE CIMA À FORÇA.

Desamparado ao encarar sua loucura, Martin instintivamente tenta seduzi-la para torná-la sã novamente, mas seus carinhos falham miseravelmente.

BEAT #12

Karin fecha suas mãos com força e reza.

Ação de Karin: REZANDO COM TODAS AS SUAS FORÇAS.

De repente, um RUGIDO violento invade a sala. Os olhos de Karin correm da parede até o armário.

Reação de "Deus": ANUNCIANDO A CHEGADA DE "DEUS".

BEAT #13

A porta do armário se abre, aparentemente sozinha.

Ação de "Deus": SURGINDO PARA KARIN.

Karin levanta-se respeitosamente e sorri para algo que parece surgir do armário vazio.

Reação de Karin: RECEBENDO SEU "DEUS".

Fora da janela, um helicóptero-ambulância desce do céu.

No fundo, David observa a cena intensamente.

Por que e como a porta se abre sozinha? Vibrações do helicóptero, talvez, mas essa explicação não é satisfatória. Por pura coincidência, enquanto Karin reza por um milagre, porta e helicóptero juntam forças e lhe dão o milagre. Ainda assim, surpreendentemente, as ações não parecem planejadas. Bergman criou, em termos junguianos, um evento de Sincronicidade: a fusão de coincidência significativa ao redor de um centro de emoção gigantesco. Ao nos permitir ouvir as vozes de Karin, ao nos mostrar sua sensibilidade aguda com a natureza, e ao dramatizar sua necessidade fervente por um milagre, ele nos faz esperar o sobrenatural. A paixão religiosa de Karin atinge um grau tão extremo que cria um evento sincrônico que nos dá uma visão de algo além do real.

BEAT #14

Karin olha fixamente para o armário; seu rosto congela ao ver algo assustador.

Ação de "Deus": ATACANDO-A.

Subitamente, ela grita, aterrorizada, e, como se estivesse sendo perseguida, corre pela sala, espatifando-se em um canto, protegendo-se com seus braços e pernas.

Reação de Karin: LUTANDO COM SEU "DEUS".

BEAT #15

Martin agarra-a.

Ação de Martin: CONTENDO-A.

Ela o empurra e corre para outro canto.

Reação de Karin: FUGINDO DE MARTIN.

BEAT #16

Como se algo escalasse seu corpo, ela pressiona seu punho contra sua virilha, e então bate forte em um agressor invisível.

Ação de "Deus": TENTANDO ESTUPRÁ-LA.

Reação de Karin: LUTANDO CONTRA O "ESTUPRO" DE DEUS.

Agora, David se junta a Martin e tenta agarrá-la.

Reação de David: AJUDANDO A SEGURÁ-LA.

BEAT #17

Mas ela escapa e corre pela porta até

INT. HALL SUPERIOR - DIA

e desce as escadas correndo.

Ação de Karin: FUGINDO.

INT. ESCADAS - DIA

De repente, Minus aparece no final da escada.

Minus bloqueia sua passagem. Karin para e olha fixamente para seu irmão.

Reação de Minus: DETENDO-A.

BEAT #18

David agarra Karin e a puxa pela escada. Martin chega

com uma seringa. Karin luta como um animal encurra-lado.

Ação de Martin e David: SEDANDO KARIN.

MARTIN
Segure suas pernas.

Ela se debate em seus braços enquanto Martin luta para dar a injeção.

Reação de Karin: RESISTINDO FEROZMENTE À AGULHA.

BEAT #19

Ela se deita no corpo de seu pai e observa atentamente o rosto ansioso de seu irmão.

Ação de sedativo: ACALMANDO-A.

Reação de Karin: RENDENDO-SE À DROGA.

Reação de David e Martin: ACALMANDO-SE.

Reação de Minus: TENTANDO ENTENDER.

BEAT #20

KARIN
De repente fiquei com medo.

Ação de Karin: ALERTANDO MINUS.

Reação de Minus: OUVINDO SILENCIOSAMENTE.

KARIN
(lentamente explicando para seu irmão)
A porta se abriu. Mas o deus que apareceu era uma aranha. Ele veio em minha direção e eu vi seu rosto. Era um rosto horrível, petrificado. Ele se arrastou sobre mim, tentou forçar sua entrada dentro do meu corpo. Mas eu me defendi. O tempo todo eu via seus olhos. Eles estavam calmos e frios. Como ele não conseguia entrar em mim, ele me escalou até os seios, então até meu rosto, e aí subiu na parede.
(um longo olhar nos olhos de Minus)
Eu vi Deus.

Apesar do estupro do deus-aranha ser uma ilusão vinda de seu subconsciente, uma vez de volta à realidade ela trata sua alucinação com um irônico respeito. Ela oferece sua descoberta terrível aos três homens, mas primariamente para Minus, como um conto de alerta, avisando seu irmão que suas preces não serão atendidas.

Quarto passo: anote o valor do desfecho e compare com o valor de abertura

O encontro de Karin com o deus-aranha vira a cena da esperança para o desamparo. Ela reza por uma epifania e doa esse "milagre" a seu pai, sabendo que graças a sua incapacidade em ter emoções autênticas, ele está faminto por experiências de vida alheias para encher as páginas de seus romances. Ela oferece fé a seu marido, mas suas respostas são limitadas a gestos sexuais e à postura médica. Seu "milagre", então, explode em um pesadelo e sua fé em Deus é esmigalhada.

No último beat, Karin doa sua visão grotesca a seu irmão, como um alerta, mas esse último gesto é delicado, comparado com a dramatização de um desespero avassalador no resto da cena. Somos deixados com a noção de que o amor intelectualizado, o que o romancista e o doutor fazem durante todo o filme, é ridiculamente fraco diante das forças incompreensíveis que habitam nossa natureza.

Quinto Passo: Pesquise os Beats e Localize o Ponto de Virada

1. Planejando sua fuga / Escondendo sua culpa
2. Fugindo para seu "Deus" / Ajudando-a
3. Procurando Karin / Ajudando-o a procurar
4. Rezando / Correndo até ela e Preparando-se para recapturá-la
5. Preparando-se para sua epifania / Observando a loucura de Karin e Lutando com suas emoções
6. Parando sua alucinação / Protegendo sua visão
7. Empurrando-a para longe de sua alucinação / Mantendo-se em seu lugar
8. Negando a existência de seu Deus / Defendendo sua fé
9. Mandando Martin embora / Voltando atrás
10. Atraindo Martin para seu ritual / Rendendo-se a Karin
11. Acariciando Karin / Tirando-o de cima à força
12. Rezando com toda sua força / Anunciando a chegada de "Deus"
13. Surgindo para Karin / Recebendo seu "Deus"
14. Atacando-a / Lutando com seu "Deus"
15. Contendo-a / Fugindo de Martin
16. Tentando estuprá-la / Lutando contra o estupro de "Deus"
17. Fugindo / Detendo-a
18. Sedando-a / Resistindo ferozmente à agulha
19. Acalmando-a / Acalmando-se e Tentando entender
20. Alertando Minus / Ouvindo silenciosamente

Beats começam suaves, quase cômicos, e então progridem rapidamente. Cada ação/reação supera a troca anterior, exigindo mais dos personagens e, em particular, exigindo cada vez mais força de vontade de Karin para sobrevier à suas visões horrendas. A brecha é aberta entre os Beats #13 e #14, quando a expectativa de Karin sobre Deus resulta em um ataque de uma aranha, fruto de uma alucinação. Ao contrário da revelação que vira a cena em CASABLANCA, o Ponto de Virada desse Clímax gira em torno da ação – nesse caso, uma ação de poder espantosa tomada pelo subconsciente do protagonista.

Essas cenas soberbas foram usadas para demonstrar à técnica da análise. Apesar de elas diferirem nos níveis de conflito e na qualidade das ações, elas dividem a mesma forma essencial. O que é virtualmente perfeito nelas, seria falho em outras menos valiosas. Cenas mal-escritas podem ter falta de conflito porque os desejos não se opõem, podem ser antiprogressivas porque têm um padrão repetitivo ou circular, podem ser desequilibradas porque seus Pontos de Virada chegam muito cedo ou muito tarde, ou podem não ter credibilidade por causa de diálogos e ações "na lata". Mas a análise de uma cena problemática que testa os beats contra os objetivos da cena, alterando o comportamento para se adequar ao desejo ou o desejo para se adequar ao comportamento, vai levá-lo a uma reescrita que traz vida à cena.

12

COMPOSIÇÃO

Composição significa ordenar e ligar as cenas. Como um compositor escolhe notas e acordes, nós moldamos as progressões selecionando o que incluir, excluir e colocar antes e depois do quê. A tarefa pode ser angustiante, pois quando conhecemos nosso assunto, toda possibilidade da estória parece viva, apontando para diferentes direções. A tentação desastrosa é de alguma forma incluí-las todas. Felizmente, para guiar nossos esforços a arte desenvolveu cânones de composição: *Unidade e Variedade, Passo, Ritmo e Batida, Progressão Social e Pessoal, Ascensão Simbólica e Irônica* e o *Princípio da Transição.*

UNIDADE E VARIEDADE

Uma estória, mesmo quando expressa o caos, tem de ser unificada. Essa sentença, retirada de qualquer trama, deve ser lógica: "Por causa do Incidente Incitante, o Clímax *tinha de acontecer*". TUBARÃO: "Como o tubarão matou uma nadadora, o xerife tinha de destruir o tubarão". KRAMER VS. KRAMER: "Como a mulher de Kramer deixou Kramer e seu filho, apenas um acordo entre marido e mulher poderia finalmente determinar a custódia". Nós devemos sentir um laço causal entre o Incidente Incitante e o Clímax da Estória. O Incidente Incitante é a causa mais profunda da estória, e, portanto, seu efeito final, o Clímax da Estória, deve parecer inevitável. O cimento que os une é a Espinha, o profundo desejo do protagonista em restaurar o equilíbrio da vida.

A unidade é crítica, mas não é suficiente. Dentro dessa unidade, devemos induzir o máximo de variedade possível. CASABLANCA, por exemplo, não é apenas um dos filmes mais amados de todos os tempos, é também um dos mais variados.

É uma *Estória de Amor* brilhante, mas mais da metade do filme é um *Drama Político*. Suas excelentes sequências de ação são contrapostas pela comédia elegante. Ainda, o filme está muito próximo de um *Musical*. Mais de uma dúzia de canções, estrategicamente colocadas ao longo do filme, comentam ou ambientam eventos, significados e emoções.

A maioria de nós não é capaz de criar tanta variedade, e na maioria das veze nossas estórias não poderiam contê-las, mas não queremos bater na mesma tecla o tempo inteiro, fazendo com que toda cena soe como a anterior. Na verdade, procuramos o trágico no cômico, o político no pessoal, o pessoal guiando o político, o extraordinário atrás do usual, o trivial no exaltado. A chave para variar uma cadênci repetitiva é a pesquisa. Conhecimento superficial leva-nos a uma narrativa insossa, monótona. Com conhecimento autoral, podemos preparar um banquete de prazeres. Ou, ao menos, adicionar humor.

PASSO

Se nós giramos o parafuso lentamente, aumentando a tensão um pouquinho mais, um pouquinho mais, um pouquinho mais, cena após cena após cena, nós desgastamos o público muito antes do final. A estória se enfraquece, fica sem energia para investir no Clímax. Como a estória é uma metáfora para a vida, esperamos que ela se pareça com a vida, que ela tenha o ritmo da vida. Esse ritmo é guiado por dois desejos contraditórios: por um lado, desejamos serenidade, harmonia, pa relaxamento, mas muito disso todos os dias nos deixa entediado a ponto de precis terapia. Por isso, nós também desejamos desafio, tensão, perigo, até mesmo med Mas muito disso todos os dias nos leva de novo ao psiquiatra. Portanto o ritmo da vida varia entre esses dois polos.

O ritmo de um dia típico, por exemplo: você acorda cheio de energia, vê seus olhos no espelho e diz: "hoje eu vou fazer algo importante. Não, dessa vez eu falo sério. Hoje eu definitivamente vou fazer algo importante. Então você vai "fazer algo importante" em um campo minado de compromissos perdidos, chamadas não retornadas, incumbências inúteis e confusões insolúveis até que almoça tranquilamente com seus amigos para conversar, tomar um vinho, reajustar sua sanidade, relaxar e juntar suas energias para que você volte a lutar com os demônios da tarde, esperando fazer todas as coisas que não conseguiu de manhã – mais ligações perdidas, mais tarefas inúteis e nunca, nunca há tempo suficiente.

Finalmente, pega a via rápida para casa, uma estrada cheia de carros com um pessoa em cada um. Você dá carona? Não. Após um dia duro no trabalho, a últim coisa que quer fazer é pular em um carro com três outros babacas do escritó

Você escapa para o seu carro, liga o rádio e entra na pista certa de acordo com a música. Se for clássica, você fica à direita; pop, na pista do meio; rock, na esquerda. Nós reclamamos do trânsito, mas nunca fazemos nada para mudá-lo porque, na verdade, nós apreciamos secretamente a hora do rush; a hora de dirigir é o único momento do dia em que muitos de nós ficamos sozinhos. Você relaxa, coça o que precisa ser coçado, e adiciona um berro gutural à música.

Chega em casa, toma uma ducha rápida, e então vai procurar diversão. O que é diversão? Brinquedos de parques de diversão que matam de medo, um filme que faz sofrer emoções que você jamais desejaria na vida, um bar de solteiros e a humilhação da rejeição. Exausto, você cai de cara na cama e na próxima manhã começa esse ritmo de novo.

Essa alternância entre a tensão e o relaxamento é o pulso da vida, o ritmo dos dias, até dos anos. Em alguns filmes, ele é saliente, em outros, sutil. A FORÇA DO CARINHO joga a pressão dramática suavemente para cima, depois suavemente para baixo, cada ciclo lentamente aumentando a tensão geral até o Clímax. O FUGITIVO leva a atenção a picos altíssimos, e então cai brevemente para acelerar ainda mais alto. Cada filme tem seu acento natural, mas nunca em não eventos planos, repetitivos e passivos, ou em ação agressiva e pesada. Seja uma arquitrama, uma minitrama ou uma antitrama, todas as boas estórias fluem no ritmo da vida.

Usamos nossa estrutura de ato para começar em uma base de tensão, então aumentamos cena a cena até o Clímax do Primeiro Ato. Quando entramos no Segundo Ato, compomos cenas que reduzem essa tensão, voltando-se para a comédia, o romance, um clima contraposto que reduz a intensidade do Primeiro Ato para que o público respire fundo e consiga mais energia. Instruímos o público para que se mova como um maratonista que, em vez de trotar em um passo constante, aumente a velocidade, diminua, então aumente de novo, criando ciclos que o permitam alcançar os limites de suas reservas. Após retardar o passo, construímos as progressões do ato seguinte até superarmos o Clímax anterior em intensidade e significado. Ato após ato, nós aumentamos e soltamos a tensão até que o Clímax Final acabe com o público, deixando-o emocionalmente exausto, mas recompensado. Então, uma breve cena de Resolução para recuperá-lo antes de ir para casa.

É como sexo. Mestres das artes do quarto criam um passo para quando fazem amor. Eles começam levando um ao outro a um estado de tensão delicioso sem um – usamos a mesma palavra em ambos os casos – clímax, então contam uma piada e mudam de posição antes de construir uma tensão ainda maior, ainda sem clímax; então ele come um sanduíche, ela assiste televisão e juntam energias para alcançar uma intensidade ainda maior, fazendo amor em ciclos de tensão crescente até que finalmente atingem um clímax simultâneo, a terra se move e eles veem cores. O

contador de estórias gracioso faz amor conosco. Ele sabe que somos capazes de soltar-nos tremendamente... se ele criar um passo para isso.

Ritmo e batida

O *Ritmo* é criado pela duração das cenas. Por quanto tempo nós ficamos no mesmo tempo e lugar? Um longa-metragem típico de duas horas tem entre quarenta e sessenta cenas. Isso quer dizer que, em média, uma cena dura dois minutos e meio. Mas não toda cena. Em vez disso, para cada cena de um minuto tem uma de quatro. Para cada cena de trinta segundos, uma de seis. Em roteiros propriamente formatados uma página é igual a um minuto na tela. Portanto, quando folheia seu roteiro, se você descobre uma cena de duas páginas seguido por uma cena de oito páginas, uma cena de sete páginas, três páginas, quatro, seis, cinco, uma, nove – em outras palavras, se a duração média de uma cena em seu roteiro é de cinco páginas –, sua estória terá o ritmo de um carteiro depois de tomar Valium.

A maioria das câmeras dos diretores capta tudo o que for visualmente expressivo em uma locação em dois ou três minutos. Se uma cena dura mais que isso, as tomadas ficam redundantes. O editor tem de usar o mesmo plano de estabelecimento, o mesmo plano de conjunto, *close-up*. Quando as tomadas se repetem, a expressividade se perde; o filme fica visualmente tedioso e o olho perde o interesse e passeia pelo cinema. Faça isso o suficiente e você perderá o público de vez. A duração média de uma cena, dois ou três minutos, é uma reação à natureza do cinema e a sede do público por um fluxo de momentos expressivos.

Quando estudamos as muitas exceções a esse princípio, elas apenas provam esse argumento. DOZE HOMENS E UMA SENTENÇA ocorre por dois dias em uma sala do júri. Na essência, ele consiste em duas cenas de cinquenta minutos em uma locação, com uma breve pausa para uma noite de sono. Mas como ele é baseado em uma peça, o diretor Sidney Lumet pode tirar vantagem de suas *cenas francesas*.

No período Neoclássico (1750-1850), o teatro francês obedecia estritamente às *Unidades*: um grupo de convenções que restringia a performance de uma peça a uma ação básica ou trama, situada em apenas um lugar, cuja duração é igual ao tempo de performance. Mas os franceses perceberam que dentro dessa unidade de tempo e espaço, a entrada e saída dos personagens principais mudavam radicalmente a dinâmica de relacionamentos e, efetivamente, criavam uma nova cena. Por exemplo, em um jardim, dois amantes atuam em uma cena, e então a mãe da menina os descobre. Sua entrada então altera o relacionamento dos personagens, cujo efeito é uma nova cena. Esse trio tem uma cena, então o jovem sai. Sua saída então recria o relacionamento entre mãe e filha, as máscaras caem e uma nova cena começa.

Sabendo do princípio das *cenas francesas*, Lumet quebrou a sala do júri em ambientes dentro do ambiente – o bebedouro, o vestiário, um lado da mesa contra o outro. Dentro dessas sublocações, ele criou *cenas francesas*: primeiro os membros do júri #1 e #2, então #2 sai enquanto #5 e #7 entram, CORTA PARA #6 sozinho, CORTA PARA todos os doze, CORTA PARA cinco deles em um canto e por aí vai. As mais de oitenta *cenas francesas* em DOZE HOMENS E UMA SENTENÇA criam um *ritmo* excitante.

MEU JANTAR COM ANDRÉ é ainda mais contido: um filme de duas horas sobre um jantar de duas horas com dois personagens, e portanto sem *cenas francesas*. Ainda assim o filme tem um *ritmo* pulsante porque o passo é criado por cenas que, como na literatura, são pintadas por palavras na imaginação do ouvinte: a aventura na floresta polonesa, seus amigos enterrando-o vivo em um ritual bizarro, o fenômeno sincrônico que ele encontra em seu escritório. Esses contos eruditos envolvem uma *Trama de Educação* em outra *Trama de Educação*. Enquanto André (André Gregory) relata sua aventura quixotesca em direção a seu desenvolvimento espiritual, ele muda tanto a visão de vida de seu amigo que Wally (Wallace Shawn) sai do restaurante como um homem mudado.

A *Batida* é o nível de atividade dentro de uma cena, através de diálogo, ação ou uma combinação. Por exemplo, amantes conversando em voz baixa de travesseiro para travesseiro pode ter uma batida fraca; uma discussão em um tribunal, uma batida forte. Um personagem olhando pela janela e chegando a uma decisão vital para sua vida pode ter uma batida fraca; uma revolta, uma batida forte.

Em uma estória bem contada, a progressão das cenas e sequências acelera o passo. Enquanto seguimos em direção aos clímax de ato, nós tomamos vantagem do *ritmo* e da *batida* para encurtar progressivamente as cenas enquanto a atividade nelas se torna mais e mais viva. Como a música e a dança, estória é cinética. Queremos usar o poder sensorial do cinema para arremessar a audiência para os clímax de ato porque as cenas com as maiores viradas geralmente são, de fato, longas, lentas e tensas. "Climático" não quer dizer curto e explosivo; significa *mudança profunda*. Não podemos passar por cima dessas cenas. Então nós as abrimos e as deixamos respirar; nós retardamos o passo enquanto o público segura sua respiração, imaginando o que vai acontecer depois.

De novo, a Lei dos Retornos Diminutivos se aplica: quanto mais nós pausamos, menos efetiva é a pausa. Se as cenas antes de um Clímax são longas e lentas, a grande cena na qual queremos tensão para segurar a plateia perde seu efeito. Como nós roubamos as energias do público com cenas morosas de menor importância, eventos de grande significância são vistas com indiferença. Em vez disso, nós devemos "merecer a pausa", encaixando o *ritmo* enquanto espiralamos a *batida*, de modo

que quando o Clímax chega, podemos pisar no freio, alongar a duração e fazer a tensão segurar o público.

O problema desse design, é claro, é um clichê. D. W. Griffith foi seu mestre. Cineastas dos filmes mudos sabiam que algo tão trivial quanto outra perseguição para prender os bandidos podia ser excelente se o passo fosse acelerado ao fazer as cenas cada vez mais curtas e a *batida* cada vez mais forte. Mas técnicas não viram clichês a não ser que exista um motivo importante para ela ser desenvolvida. Portanto, não podemos, por ignorância ou arrogância, deixar de lado o princípio. Se alongarmos e diminuirmos a velocidade das cenas anteriores a uma grande virada, aleijamos nosso Clímax.

O Passo começa no roteiro. Clichê ou não, devemos controlar *ritmo* e *batida*. Não precisa ser com o inchamento simétrico da atividade e o corte brusco da duração das cenas, mas progressões devem ser moldadas. Se nós não fizermos isso, o editor do filme faz. E se, para ajeitar nosso trabalho vagabundo, ele corta alguns de nossos momentos favoritos, não podemos culpar ninguém exceto a nós mesmos. Somos roteiristas, não refugiados do romance. Cinema é uma forma de arte única. O roteirista deve ser um perito na estética do cinema e criar um roteiro que prepare o caminho para os artistas que o seguem.

EXPRESSANDO A PROGRESSÃO

Quando uma estória progride genuinamente, ela pede mais e mais capacidade humana, requer mais e mais força de vontade, gera mais e mais mudança na vida dos personagens e coloca-os em um risco cada vez maior. Como expressamos isso? Como faremos o público sentir as progressões? Existem quatro técnicas fundamentais.

PROGRESSÃO SOCIAL

Aumente o impacto das ações do personagem na sociedade.

Deixe sua estória começar intimamente, envolvendo apenas alguns personagens principais. Mas enquanto a narrativa segue em frente, permita que suas ações se ramifiquem para fora, atingindo o mundo que os cerca, tocando e mudando as vidas de cada vez mais pessoas. Não tudo de uma vez. Espalhe o efeito gradualmente pelas progressões.

LONE STAR – A ESTRELA SOLITÁRIA: dois homens procurando cartu-

chos gastos em uma área de tiro deserta no Texas descobrem os restos do esqueleto de um xerife que desapareceu décadas atrás. A evidência da cena leva o xerife atual a suspeitar que seu próprio pai tenha cometido o crime. Enquanto investiga, a estória se espalha pela sociedade e volta no tempo, traçando um padrão de corrupção e injustiça que tocou e mudou a vida de três gerações de texanos, mexicanos e afro-americanos – virtualmente, todos os cidadãos de Rio County.

HOMENS DE PRETO: um encontro fortuito entre um fazendeiro e um alienígena fugitivo procurando uma pedra preciosa rara lentamente se ramifica, pondo em risco toda a criação.

O princípio de começar com problemas íntimos que se ramifiquem para o mundo para construir progressões poderosas, explica por que certas profissões estão superrepresentadas no papel de protagonista. É por isso que tendemos a contar estórias sobre advogados, médicos, guerreiros, políticos e cientistas – pessoas em posições tão importantes na sociedade pela profissão que exercem que, se há um desequilíbrio em suas vidas privadas, o escritor pode expandir a ação para a sociedade.

Imagine uma estória que comece assim: o presidente dos Estados Unidos acorda uma manhã para se barbear e enquanto olha para o espelho, alucina sobre inimigos imaginários ao redor do globo. Ele não conta para ninguém, mas logo sua mulher se dá conta de que ele ficou louco. Seus amigos mais próximos também. Eles se juntam e decidem que, se ele tem apenas mais seis meses no cargo, por que estragar as coisas agora? Eles darão cobertura para o presidente. Mas nós sabemos que ele tem "seu dedo no botão" e um louco nessa posição pode transformar nosso mundo complicado em um inferno universal.

PROGRESSÃO PESSOAL

Guie as ações profundamente para os relacionamentos íntimos e para a vida interna dos personagens.

Se a lógica de seu ambiente não lhe permite ir para fora, então vá para o fundo. Comece com um conflito pessoal ou interno que requeira equilíbrio, mas ainda assim pareça relativamente solúvel. Então, enquanto o trabalho progride, martele a estória para baixo – emocionalmente, psicologicamente, fisicamente, moralmente – para os segredos ocultos, as verdades não ditas, que estão encobertas por uma máscara pública.

GENTE COMO A GENTE é confinado a uma família, um amigo e um médico. Da tensão entre mãe e filho que parece solúvel com comunicação e amor,

ela desce para a dor intensa. Enquanto o pai percebe lentamente que deve escolh entre a sanidade de seu filho e a unidade de sua família, a estória leva o menin beira do suicídio, a mãe à confissão de seu ódio pelo próprio filho e o marid perder a mulher que ama profundamente.

CHINATOWN tem um design elegante que combina ambas as técnicas, cançando simultaneamente o externo e o interno. Um detetive é contratado p investigar um homem por adultério. Então, como uma mancha de petróleo, a es ria se expande para fora em um círculo crescente que engolfa a prefeitura, cons radores milionários, fazendeiros do Vale de San Fernando, até contaminar todo cidadãos de Los Angeles. Ao mesmo tempo, ela mergulha para dentro. Gittes e sob constante violência: chutes na virilha, golpes na cabeça, seu nariz é corta Mulwray é morto, incesto entre pai e filha é exposto, até que o passado trágico protagonista se repete causando a morte de Evelyn Mulwray e jogando uma cri inocente nas mãos de um avô/pai insano.

ASCENSÃO SIMBÓLICA

Construa a carga simbólica das imagens do filme do particular ao universal, do especifico ao arquetipico.

Uma estória bem contada é a fonte de um bom filme. Mas uma estória bem conta com o poder adicional do simbolismo subliminar levanta a narrativa para o próxi nível de expressividade, e a recompensa pode ser um ótimo filme. Simbolism muito tocante. Como as imagens dos nossos sonhos, ele invade a mente inconsci te e toca-nos profundamente – mas apenas se estivermos inconscientes de sua pre sença. Se, com mão pesada, rotularmos as imagens como "simbólicas", seu efeit é destruído. Mas se elas forem colocadas silenciosa, gradual e despretensiosamente na narrativa, nos comovem profundamente.

Progressão simbólica funciona dessa maneira: comece com ações, locações papéis que representam apenas eles mesmos. No entanto, enquanto a estória pro gride, escolha imagens que carreguem um sentido cada vez maior, até que, no fim da narrativa, personagens, ambientes e eventos representem ideias universais.

O FRANCO ATIRADOR nos apresenta trabalhadores da indústria do aç na Pensilvânia que gostam de caçar, beber cerveja e farrear. Eles são tão comun quanto a cidade onde vivem. Mas enquanto os eventos progridem, ambientes, pa péis e ações tornam-se mais e mais carregados simbolicamente, crescendo das ja de tigre no Vietnã às cenas altamente simbólicas em um cassino de Saigon ond homens jogam roleta-russa por dinheiro, culminando em uma Crise no topo

uma montanha. O protagonista, Michael (Robert De Niro) progride de operário a soldado, e então a "O Caçador", o homem que mata.

A Ideia Governante do filme é: *Salvamos nossa própria humanidade quando paramos de matar outros seres vivos.* Se o caçador derrama sangue o suficiente, logo ele ficará sem um alvo e virará a arma para si mesmo. Ou ele literalmente se mata, como Nick (Cristopher Walken), ou, mais provavelmente, ele se mata no sentido de que ele não consegue mais sentir nada e morre por dentro. A Crise manda Michael em sua farda de caça, armado, para o topo de uma montanha. Lá, em um precipício, a presa, um alce magnífico surge da névoa. Uma imagem arquetípica: *caçador e presa no topo de uma montanha.* Por que no topo de uma montanha? Porque as "grandes coisas acontecem" no topo de uma montanha. Moisés não recebeu os Dez Mandamentos na cozinha de sua casa, e sim *no topo de uma montanha.*

O EXTERMINADOR DO FUTURO toma uma progressão simbólica em uma direção diferente, não para o topo de uma montanha, mas para um labirinto. Iniciado com imagens comuns de pessoas comuns em ambientes comuns, ele conta a estória de Sarah Connor, uma garçonete de lanchonete em Los Angeles. De repente, o Exterminador e Reese explodem no presente, vindos de 2029, e perseguem Sarah pelas ruas de L.A., um tentando matá-la e o outro salvá-la.

Aprendemos que no futuro os robôs se tornam autoconscientes e tentam acabar com a raça humana que os criou. Eles quase conseguem quando os remanescentes da humanidade são levados à revolta pelo carismático John Connor. Ele vira o jogo contra os robôs e quase acaba com eles, quando os robôs inventam uma máquina do tempo e mandam um assassino para o passado matar a mãe de Connor antes que ele nasça, portanto eliminando Connor da existência e vencendo a guerra para os robôs. Connor captura a máquina do tempo, descobre o plano, e manda seu tenente, Reese, matar o monstro antes que ele mate sua mãe.

As ruas de Los Angeles formam um arquétipo de um labirinto antigo. Avenidas, becos, ruas sem saída, corredores de edifícios que confundem os personagens até eles descobrirem o caminho para seu coração confuso. Lá, Sarah, como Teseu no centro do labirinto minoano luta com o meio-homem/meio-touro Minotauro, confronta o meio-homem/meio-robô Exterminador. Se aniquilar o demônio, ela, como a Virgem Maria, dará luz ao salvador da humanidade, John Connor (JC) e vai criá-lo para que lidere a humanidade na resistência à vinda do holocausto. Sarah progride de garçonete para deusa, e a progressão simbólica do filme o levanta sobre quase todos os outros de seu gênero.

ASCENSÃO IRÔNICA

Transforme a progressão com ironia

Ironia é a manifestação mais sutil do prazer da estória, aquela deliciosa sensação de "ah a vida é bem assim". Ela vê a vida na dualidade; ela brinca com nossa existência parad xal, consciente do abismo infinito entre o que parece e o que é. Ironia verbal pode se encontrada na discrepância entre palavras e seus significados – uma fonte primária de piadas. Mas na estória, a ironia brinca com ações e resultados – a fonte primária da ener gia da estória, entre a aparência e a realidade – a fonte primária da verdade e da emoçã

Uma sensibilidade irônica é um recurso precioso, uma lâmina para cortar verdade, mas que não pode ser usada diretamente. Não há nada de bom em u personagem que passeia pela estória dizendo "que irônico!" Como o simbolism apontar para a ironia a destrói. A ironia deve ser fria, casualmente solta com uma consciência aparentemente inocente do efeito que cria e com a fé de que o públic vai entendê-la. Pois a ironia é escorregadia por natureza, ela desafia uma definição mais direta e é mais bem explicada por exemplos. Abaixo seguem seis padrões irô nicos da estória com um exemplo para cada.

1. Ele finalmente consegue o que sempre quis... mas tarde demais para tê-lo.

OTELO: o Mouro finalmente consegue o que ele sempre quis, uma mulher que fosse honesta com ele e que nunca o traísse com outro homem... mas quando descobre isso, é tarde demais, pois acabou de matá-la.

2. Ele é empurrado para cada vez mais longe de sua meta... para descobrir que ele estava sendo levado direto a ela.

POR FAVOR, MATEM MINHA MULHER: Sam (Danny de Vito), um empresário ganancioso rouba uma ideia de Sandy (Helen Slater) e consegue uma fortuna sem pagar-lhe um centavo de royalties. O marido de Sandy, Ken (Judge Reinhold) decide sequestrar a mulher de Sam, Bárbara (Bette Midler), e cobra dois milhões pelo resgate, o que ele acha ser a dívida de Sam com sua mulher. Mas quando Ken sequestra Bárbara, ele não sabe que Sam está indo para casa assassinar sua mulher obesa e megera. Ken liga para Sam pedindo milhões, mas Sam, muito feliz, recusa-se a pagar. Ken abaixa o preço até dez mil dólares, quando Sam diz "por que você não mata a mulher e acaba com isso de uma vez?"

Enquanto isso, Bárbara, presa no porão dos Kessler, transformou seu cárcere em um spa. Ela segue todos os programas de exercício na TV, Sandy é uma excelente cozinheira de comidas naturais e, como resultado, Bárbara perde mais peso do que perdeu nos melhores spas da América. Consequentemente, ela ama seus sequestradores. E quando eles contam que vão ter que deixá-la ir porque seu marido não pagará o resgate, ela se vira para eles e diz "eu pego o dinheiro para vocês". Esse é o Primeiro Ato.

3. Ele joga fora o que, mais tarde, descobre ser indispensável para sua felicidade.

MOULIN ROUGE: Toulouse-Lautrec (Jose Ferrer), um artista aleijado, se apaixona pela bela Suzanne (Myriamme Hayem), mas não consegue criar coragem para contar a ela. Ela o acompanha como amiga por Paris. Lautrec fica convencido de que a única razão pela qual ela o acompanha é que isso dá a ela a oportunidade de encontrar belos homens. Embriagado, tem um acesso de raiva e a acusa de usá-lo, e então foge de sua vida.

Algum tempo depois ele recebe uma carta de Suzanne: "Querido Toulouse, sempre esperei que um dia você pudesse me amar. Agora me dei conta de que você não vai me amar nunca. Portanto, aceitei a oferta de outro homem. Não o amo, mas ele é gentil e você sabe que minha situação é desesperadora. Adieu". Lautrec procura freneticamente por ela, mas de fato ela foi embora para casar-se com outro. Então, bebe até morrer.

4. Para alcançar uma meta, ele inconscientemente dá os passos necessários para distanciar-se dessa meta.

TOOTSIE: Michael (Dustin Hoffman), um ator desempregado cujo perfeccionismo indispôs todos os produtores de Nova Iorque, finge ser uma mulher e é chamado para o elenco de uma novela. No set, encontra e se apaixona por Julie (Jessica Lange). Mas ele é um ator tão brilhante que o pai da moça (Charles Durning) quer casar com ele, enquanto Julie suspeita que ele seja lésbica.

5. A ação que ele faz para destruir algo torna-se exatamente o necessário para destruir a si próprio.

O PECADO DA CARNE: Reverendo Davidson (Walter Huston), um fanático religioso, luta para salvar a alma de uma prostituta, Sadie Thompson (Joan Crawford). No entanto, ele sucumbe à luxúria por ela, estupra-a e depois se mata por desonra.

6. Ele vem a possuir algo que certamente o fará miserável, faz de tudo para se livrar disso... para descobrir que isso é o que lhe fará feliz.

LEVADA DA BRECA: quando uma socialite maluca, Susan (Katherine Hepburn), inadvertidamente rouba o carro do inocente e reprimido paleontólogo Dr. David Huxley (Cary Grant), ela gosta do que vê e gruda no rapaz como cola. Ele tenta de tudo para se livrar dela, mas ela frustra suas evasões lunáticas, principalmente roubando seu osso, a "clavícula intercostal" de um brontossauro (se existisse algo como uma "clavícula intercostal", pertenceria a uma criatura com sua cabeça presa bem abaixo de seus ombros). A persistência de Susan é recompensada, quando transforma David de uma criança fossilizada em um adulto de bem com a vida.

A chave das progressões irônicas é a certeza e a precisão. Como CHINATO WN, CONTRASTES HUMANOS, e muitos outros filmes soberbos, são estóri sobre protagonistas que acham que sabem certamente o que deve ser feito, e têm um plano preciso para isso. Ele acha que a vida é A, B, C, D e E. Nesse momento a vida adora lhe virar de costas, chutar seu traseiro e, com um sorrisinho malicioso, dizer: "hoje não, amigo. Hoje é E, D, C, B e A. Desculpa."

O PRINCÍPIO DA TRANSIÇÃO

Uma estória sem um senso de transição tende a tropeçar de cena em cena. Tem pouca continuidade porque nada liga os eventos. Quando fazemos um desig ciclos de ação crescente, devemos ao mesmo tempo criar uma transição, para que público passe suavemente de uma para outra. Entre duas cenas, portanto, precisamos de um terceiro elemento, que liga a cauda da cena A com a cabeça da cena B. Geralmente, achamos esse terceiro elemento em um desses dois lugares: o que as cenas têm em comum e o que elas têm de oposto.

O terceiro elemento é a articulação para uma transição; algo em comum entre duas cenas ou contraposto entre elas.

Exemplos:

1. *Um traço da caracterização.* Em comum: corte de uma criança mimada para um adulto infantil. Em oposição: corte de um protagonista desajeitado para um antagonista elegante.

2. *Uma ação.* Em comum: das preliminares do amor para o saborear do pós-sexo. Em oposição: do tagarelar para o silêncio frio.
3. *Um objeto.* Em comum: do interior de uma estufa para uma floresta. Em oposição: do Congo para a Antártida.
4. *Uma palavra.* Em comum: uma frase repetida de cena para cena. Em oposição: do cumprimento para o xingamento.
5. *Uma qualidade de luz.* Em comum: das sombras da alvorada para as cores do crepúsculo. Em oposição: do azul para o vermelho.
6. *Um som.* Em comum: de ondas lambendo a costa para a respiração de alguém que dorme. Em oposição: da seda acariciando a pele para o ranger dos pneus.
7. *Uma ideia.* Em comum: do nascimento de uma criança para a abertura de uma peça. Em oposição: da tela vazia de um pintor para um velho agonizando.

Após um século de cinema, clichês de transição abundam. Ainda assim, não podemos recusar a tarefa. Um estudo imaginativo de quaisquer duas cenas encontrará uma ligação.

13

CRISE, CLÍMAX, RESOLUÇÃO

CRISE

Crise é a terceira parte do design em cinco partes. Ela significa decisão. Personagens agem espontaneamente cada vez que abrem suas bocas para dizer "isso" e não "aquilo". A cada cena, tomam uma decisão, de fazer uma ação em vez de outra. Mas Crise com C maiúsculo é a decisão suprema. O ideograma chinês para Crise significa dois conceitos: Perigo/Oportunidade – "perigo" porque uma decisão errada nesse momento faz com que percamos para sempre o que queremos; "oportunidade" porque a escolha certa permite-nos alcançar nosso desejo.

A jornada do protagonista o carregou através de Complicações Progressivas até que todas as ações para alcançar seu desejo se exauriram, exceto uma. Ele agora se encontra no fim da linha. Sua próxima ação é a última. Não há amanhã. Não há segunda chance. Esse momento de oportunidade perigosa é o ponto de maior tensão na estória, quando tanto o protagonista quanto o público sentem que a questão "no que isso vai dar?" será respondida na próxima ação.

A Crise é a Cena Obrigatória da estória. Do Incidente Incitante em diante, o público esteve antecipando com uma vivacidade crescente a cena em que o protagonista estará face a face com as forças do antagonismo mais focadas e poderosas em sua existência. Esse é o monstro, podemos dizer, que guarda o Objeto do Desejo: seja o monstro literal de TUBARÃO ou o monstro metafórico da insignificância em A FORÇA DO CARINHO. O público se aproxima da Crise cheio de expectativa misturada com incerteza.

A Crise deve ser um verdadeiro dilema – uma escolha entre bens irreconciliáveis, o menor de dois males, ou os dois, ao mesmo tempo, que colocam o protagonista sob a pressão máxima de sua vida.

> **Esse dilema confronta o protagonista, que, quando face a face com as forças do antagonismo mais poderosas e focadas de sua vida, deve tomar uma decisão de fazer uma ou outra ação, em uma última tentativa para alcançar seu Objeto de Desejo.**

Como o protagonista escolhe nos dá a visão mais penetrante do personagem profundo, a expressão suprema de sua humanidade.

Essa cena revela o valor mais importante da estória. Se houve qualquer dúvida sobre qual valor é o central, quando o protagonista toma a Decisão da Crise, o valor primário emerge.

Na Crise, a força de vontade do protagonista é testada severamente. Como sabemos da vida, tomar decisões é muito mais difícil do que agir. Frequentemente nós adiamos algo pelo maior espaço de tempo possível, e então quando finalmente tomamos uma decisão e começamos a agir, ficamos surpresos por sua relativa facilidade. Nós ficamos imaginando o porquê de temer fazer algo, até nos darmos conta de que a maioria das ações da vida está dentro do nosso alcance, mas as decisões requerem força de vontade.

A CRISE DENTRO DO CLÍMAX

A ação que o protagonista escolhe fazer torna-se o evento consumado da estória, causando um Clímax da Estória positivo, negativo ou ironicamente positivo/negativo. Se, contudo, quando o protagonista fizer a ação climática nós abrirmos mais uma vez a brecha entre expectativa e resultado, se conseguirmos separar a probabilidade da necessidade só mais uma vez, podemos criar um fechamento magistral que o público se lembrará para o resto da vida, pois um Clímax construído ao redor de um Ponto de Virada é o mais satisfatório de todos.

Levamos o protagonista através de progressões que exaurem uma ação após a outra até que ele alcance o limite, pense que finalmente compreendeu seu mundo e sabe o que fazer em seu último esforço. Ele retira as últimas gotas de sua força de vontade, escolhe uma ação que crê ser a melhor para alcançar seu desejo, mas, como sempre, seu mundo não coopera. A realidade se divide e ele tem de improvisar. O protagonista pode ou não conseguir o que quer, mas não vai ser da maneira que esperava.

Compare GUERRA NAS ESTRELAS com O IMPÉRIO CONTRA-ATA-

CA: na Crise de GUERRA NAS ESTRELAS, Luke Skywalker ataca a "Estrela da Morte", uma fortaleza humana tão grande quanto um planeta. Mas ela não está completamente construída. Há uma abertura vulnerável em um lado da esfera. Luke não deve apenas atacar pela abertura, mas também acertar um ponto vulnerável dentro dela. Ele é um piloto veterano, mas tenta sem sucesso acertar o ponto fraco. Enquanto ele manobra sua nave pelo computador, ele ouve a voz de Obi-Wan Kenobi: "use a Força, use a Força".

Um dilema súbito entre bens irreconciliáveis: o computador contra a misteriosa "Força". Ele luta com a angústia da escolha, então empurra seu computador para o lado, voa por instinto para dentro da abertura e solta um torpedo que atinge o ponto fraco. A destruição da Estrela da Morte é o clímax do filme, uma ação vinda diretamente da Crise.

O IMPÉRIO CONTRA-ATACA, em contraste, vira completamente no Clímax: face a face com Darth Vader, Luke é tomado por uma Crise de coragem. Bens irreconciliáveis: ele pode atacar e matar Darth Vader ou fugir e salvar sua vida. O menor de dois males: ele pode atacar Vader e ser morto, ou fugir, fazendo dele um covarde, traindo seus amigos. Luke junta sua coragem e escolhe lutar. Contudo, quando Vader dá um passo para trás e diz "você não pode me matar, Luke... eu sou seu pai", a realidade de Luke se despedaça. Em um instante ele se dá conta da verdade e agora deve tomar ainda outra Decisão Crítica: matar ou não seu pai.

Luke confronta a agonia dessa decisão e escolhe lutar. Mas Vader corta sua mão e Luke cai para o convés. Ainda não acabou. Vader anuncia que quer Luke em sua campanha para trazer "ordem às coisas" do universo. Uma segunda Brecha se abre quando Luke percebe que seu pai não lhe quer morto; ele quer lhe oferecer um trabalho. Ele deve fazer uma terceira Decisão Crítica, o dilema do menor de dois males: juntar-se ao "lado negro" ou tirar sua própria vida? Ele faz a escolha heróica, e quando essas Brechas explodem, o Clímax nos dá visões internas profundas que unem os dois filmes.

Colocação da crise

- **A localização da Crise é determinada pela duração da ação climática.**

Geralmente, Crise e Clímax ocorrem nos minutos finais e na mesma cena.

THELMA E LOUISE: na Crise, as mulheres enfrentam o menor de dois males: prisão contra morte. Elas olham uma para a outra e tomam sua Decisão Crítica de "ir nessa", uma escolha corajosa de tirar suas próprias vidas. Elas imediatamente

dirigem seu carro para dentro do Grand Canyon – um Clímax extraordinariamente breve alongado por sua filmagem em câmera lenta e pela imagem congelada do carro suspenso sobre o abismo.

Contudo, em outras estórias o Clímax se torna uma ação expansiva com suas próprias progressões. Como resultado, é possível usar a Decisão Crítica para virar o Penúltimo Clímax de Ato, preenchendo todo o ato final com ação climática.

CASABLANCA: Rick persegue Ilsa até que ela se renda a ele no Clímax do Segundo Ato, dizendo que ele deve tomar as decisões por todos. Na próxima cena, Laszlo pressiona Rick a juntar-se novamente à causa antifascista. Esse dilema entre bens irreconciliáveis vira o ato, com a abnegada Decisão Crítica de Rick ao devolver Ilsa a Laszlo e colocar o casal em um avião de volta para a América, uma escolha que define o personagem e reverte seu desejo consciente por Ilsa. O terceiro ato de CASABLANCA são quinze minutos de ação climática que desenrola o esquema surpreendente de Rick para ajudar o casal a escapar.

Em exemplos mais raros, a Decisão Crítica segue imediatamente o Incidente Incitante e o filme inteiro se torna ação climática.

JAMES BOND: Incidente Incitante: a missão de caçar um arquivilão é oferecida a Bond. Decisão Crítica: Bond aceita a missão – uma escolha de certo/errado e não um verdadeiro dilema, pois jamais lhe ocorreria escolher outra coisa. Desse ponto em diante, todos os filmes de Bond são uma elaborada progressão de uma única ação: a perseguição ao vilão. Bond nunca toma uma decisão substancial, simplesmente escolhe que métodos utilizar na busca.

DESPEDIDA EM LAS VEGAS tem uma forma idêntica. Incidente Incitante: o protagonista é demitido e recebe uma compensação relativamente grande. Ele imediatamente toma sua Decisão Crítica: ir para Las Vegas e beber até a morte. Desse ponto em diante o filme se torna uma progressão triste em direção à morte enquanto ele persegue seu desejo.

O IMPÉRIO DOS SENTIDOS: Incidente Incitante: amantes se encontram nos primeiros dez minutos e decidem abandonar a sociedade e a normalidade por uma vida de obsessão sexual. Os próximos cem minutos de filme são devotados a experimentações sexuais que eventualmente os levam à morte.

O grande risco em colocar a Crise no calcanhar do Incidente Incitante é a repetição. Seja filmes de ação de grande orçamento com padrões repetitivos de perseguição/luta, perseguição/luta, perseguição/luta, ou seja as repetições de baixo orçamento, beber/beber/beber ou fazer amor/fazer amor/fazer amor, os problemas de variação e progressão podem derrubar o filme. Ainda assim, o domínio dessa técnica pode produzir trabalhos brilhantes, como nos exemplos acima.

O DESIGN DA CRISE

Apesar da Decisão Crítica e da ação climática usualmente ocorrerem em tempo contínuo, na mesma locação e nos últimos momentos da narração, não é incomum a Decisão Crítica ocorrer em um lugar, e o Clímax da Estória mais tarde, em outro ambiente.

O valor do amor em KRAMER VS. KRAMER torna-se negativo no Clímax do Segundo Ato, quando o juiz dá a custódia para a ex-mulher de Kramer. Quando o Terceiro Ato abre, o advogado de Kramer explica a situação: Kramer perdeu, mas pode ganhar com um apelo. Para isso, contudo, terá de colocar seu próprio filho na cadeira do júri e fazer a criança escolher com quem quer viver. O garoto provavelmente escolherá Krámer, e ele vai vencer. Mas colocar uma criança nessa idade em público e forçá-la a escolher entre sua mãe e seu pai vai transformar sua psique para o resto da vida. Um dilema duplo de necessidades próprias contra necessidades do outro, o seu sofrimento e o sofrimento do outro. Kramer olha em seus olhos e diz "não, não posso fazer isso". Corta para o Clímax: uma caminhada no Central Park e um rio de lágrimas quando o pai explica para seu filho como serão suas vidas agora, e como eles serão separados.

Se a Crise ocorre em um lugar e o Clímax, mais tarde, em outro, devemos encaixá-las em um corte, fundi-los em tempo e espaço fílmico. Se não, nós cortamos da Crise para outro material – uma subtrama, por exemplo – e drenamos a energia contida do público para um anticlímax.

A decisão da Crise deve ser um momento estático deliberado.

Essa é a cena obrigatória. *Não a coloque fora da tela, ou passe por cima.* O público quer sofrer com o protagonista toda a dor desse dilema. Nós congelamos esse momento porque o ritmo do último movimento depende dele. Uma quantidade de movimento emocional foi criada até esse ponto, mas a Crise controla esse fluxo. Quando o protagonista passa pelo dilema, o público se pergunta: "o que ele vai fazer? O que ele vai fazer?" A tensão cresce cada vez mais, então o protagonista faz uma escolha de ação, que comprime a energia e explode no Clímax.

THELMA E LOUISE: essa Crise é atrasada com maestria enquanto as mulheres gaguejam com a palavra "vamos". "Eu disse, vamos". "Vamos? O que você quer dizer com 'vamos'?" "Bem... apenas vamos". "Você quer dizer... vamos?" Elas hesitam e hesitam, enquanto a tensão cresce e o público reza para que elas não se matem, mas ao mesmo tempo está embasbacado com sua coragem. Quando elas botam o carro em movimento, a dinamite de ansiedade compactada explode no Clímax.

O FRANCO ATIRADOR: Michael segue até o topo da montanha. Com a presa em seu campo de visão, ele para. A tensão cresce e comprime enquanto o momento se estende e o público teme a morte desse belo alce. Nesse ponto da Crise, o protagonista toma uma decisão que o leva a uma mudança profunda. Ele abaixa a arma e, de um homem que tira vidas, transforma-se em um homem que salva vidas. Essa reversão estonteante vira o Penúltimo Clímax de Ato. A compaixão contida do público é derramada sobre o último movimento da estória, quando Michael volta correndo para o Vietnã salvar a vida de seu amigo, enchendo o ato final com uma ação climática crescente.

CLÍMAX

O Clímax da Estória é a quarta parte de uma estrutura em cinco partes. Essa Reversão Maior culminante não é necessariamente cheia de barulho e violência. Em vez disso, deve estar repleta de significado. Se eu pudesse mandar um telegrama para todos os produtores do mundo, ele teria essas três palavras: "*Significado Produz Emoção*". Não o dinheiro; não o sexo; não os efeitos especiais; não as estrelas de cinema; não a fotografia luxuriante.

> **SIGNIFICADO: uma revolução nos valores, indo do positivo ao negativo ou do negativo ao positivo com ou sem ironia – um valor mudado em sua carga máxima que é absoluto e irreversível. O significado dessa mudança mexe com o coração do público.**

A ação que cria essa mudança deve ser "pura", clara e autoevidente, não exigindo explicações. Diálogo ou narração para explicá-la é chato e redundante.

A ação deve ser apropriada às necessidades da estória. Ela pode ser catastrófica: a sublime sequência de batalha que é o clímax de TEMPO DE GLÓRIA; ou trivial e fora de contexto: uma mulher se levanta após uma conversa com o marido, faz uma mala e sai porta afora. Essa ação, no contexto de GENTE COMO A GENTE, é acachapante. Na Crise, os valores de amor e unidade familiar se inclinam para o positivo quando o marido desesperadamente expõe o amargo segredo da família. Mas no Clímax, o momento que sua mulher vai embora, vão para um negativo absoluto e irreversível. Se, por outro lado, ela ficasse, seu ódio pelo filho poderia finalmente levar o garoto ao suicídio. Portanto, a saída dela é colorida por um contraponto positivo que fecha o filme em uma ironia negativa e dolorosa.

O Clímax do último ato é seu grande salto imaginativo. Sem ele, você não

tem estória. Até que o tenha, seus personagens esperam como pacientes, sofrendo e rezando por uma cura.

Uma vez que o Clímax está em suas mãos, as estórias são reescritas, de forma significativa, para trás e não para frente. O fluxo da vida move da causa ao efeito, mas o fluxo da cristividade frequentemente vai do efeito à causa. Uma ideia para o Clímax surge sem suporte na imaginação. Agora precisamos trabalhar de trás para frente para sustentá-lo na realidade ficcional, suprindo os comos e os porquês. Trabalhamos a partir do final para ter certeza de que, por Ideia e Contraideia, toda imagem, beat, ação ou linha de diálogo de alguma forma se relacione ou dê pistas para essa grande recompensa. Todas as cenas devem ser temática ou estruturalmente justificadas sob a luz do Clímax. Se elas podem ser cortadas sem afetar o impacto do final, elas têm de ser cortadas.

Se a lógica permitir, coloque o clímax de uma subtrama dentro do Clímax da Trama Central. Esse é um efeito maravilhoso; uma ação final do protagonista resolve tudo. Quando Rick põe Laszlo e Ilsa no avião em CASABLANCA, ele resolve a *Estória de Amor* da trama principal e o *Drama Político* da subtrama: ele converte o Capitão Renault ao patriotismo, mata o Major Stresser e, nós sentimos, se torna a chave para a vitória na Segunda Guerra Mundial... agora que voltou à luta.

Se esse efeito multiplicativo não for possível, as subtramas menos importantes devem atingir seu clímax mais cedo, seguido das de importância um pouco maior, em um movimento crescente até o Clímax da Trama Principal.

William Goldman argumenta que *a chave para o final de toda estória é dar ao público o que ele quer, mas não da maneira que ele espera.* Um princípio muito provocativo: antes de tudo, o que o público quer? Muitos produtores dizem sem piscar que o público quer um final feliz. Eles dizem isso porque filmes com final positivo tendem a ganhar mais dinheiro que filmes com final negativo.

A razão disso é que uma pequena porcentagem do público não vê nenhum filme que lhe possa dar uma experiência desprazerosa. Geralmente sua desculpa é que eles têm tragédia suficiente em suas vidas. Mas se observássemos de perto, descobriríamos que eles não evitam emoções negativas apenas nos filmes, eles as evitam na vida. Tais pessoas pensam que a felicidade significa jamais sofrer, portanto nunca sentem algo profundamente. A profundidade de nossa alegria é diretamente proporcional ao que sofremos. Vítimas do holocausto, por exemplo, não evitam filmes tristes. Eles vão por que tais estórias ressoam seu passado e se tornam profundamente catárticas.

Na verdade, filmes com final negativo são frequentemente enormes sucessos comerciais: LIGAÇÕES PERIGOSAS, oitenta milhões de dólares; A GUERRA DOS ROSES, cento e cinquenta milhões; O PACIENTE INGLÊS, duzentos e vinte e cinco milhões. O PODEROSO CHEFÃO – PARTE II rendeu uma soma

incontável. Para a grande maioria, não importa se o filme acaba bem ou mal. *O que o público quer é satisfação emocional* – um *Clímax* que cumpra as antecipações. Como deveria terminar O PODEROSO CHEFÃO – PARTE II? Michael perdoa Fredo, sai da máfia e se muda para Boston com a família para abrir uma seguradora? O Clímax desse filme magnífico é verdadeiro, belo, e completamente satisfatório.

Quem determina qual emoção particular vai satisfazer o público no final do filme? O escritor. Do modo que conta sua estória do princípio, ele sussurra para o público: "espere um final positivo" ou "espere um final negativo" ou "espere ironia". Tendo prometido certa emoção, seria desastroso não a entregar. Então, damos ao público a experiência que prometemos, mas não da maneira esperada. Isso é o que separa o artista do amador.

Nas palavras de Aristóteles, um final deve ser "inevitável e inesperado". Inevitável no sentido de que quando o Incidente Incitante ocorre, tudo parece possível, mas no Clímax, quando o público olhar para trás, deve sentir que o caminho que a narrativa tomou era o único caminho possível. Dados os personagens e seu mundo como viemos a entendê-lo, o Clímax foi inevitável e satisfatório. Mas ao mesmo tempo deve ser inesperado, acontecendo *de uma maneira* que o público não pôde antecipar.

Qualquer um pode escrever um final feliz – é só dar aos personagens o que eles querem. Ou um final triste – é só matar todo mundo. Um artista nos dá a emoção que prometeu... mas com uma onda de visões inesperadas que ele segura até um Ponto de Virada dentro do próprio Clímax. Assim, quando o protagonista improvisa sua tentativa final, pode ou não alcançar seu desejo, mas a enchente de visões que vazam da brecha nos entregam a emoção esperada, mas de uma maneira que não poderíamos prever.

O Ponto de Virada dentro do Clímax de PELAS ONDAS DO AMOR é um exemplo recente e perfeito. Essa Brecha brilhante arremessa o público para trás, até o início do filme, para enxergar com choque e deleite a verdade maníaca que se escondeu atrás de cada cena.

A chave para um grande final, como disse François Truffaut, é criar uma combinação de "Espetáculo e Verdade". Quando Truffaut diz "Espetáculo", não quer dizer efeitos explosivos, e sim um Clímax escrito para os olhos, não para os ouvidos. Por "Verdade", ele quer dizer Ideia Governante. Em outras palavras, Truffaut nos pede para criar a *Imagem Chave* do filme – uma única imagem que adiciona e concentra todo o significado e a emoção. Como a coda de uma sinfonia, a Imagem Chave dentro da ação climática ecoa e ressoa tudo o que já passou. É uma imagem tão ligada à estória que, quando lembrada, o filme inteiro vem junto.

OURO E MALDIÇÃO: McTeague desabando no deserto, amarrado ao corpo que acabou de matar. O TESOURO DE SIERRA MADRE: Fred C. Dobbs

(Humphrey Bogart) morrendo enquanto o vento assopra seu ouro de volta para as montanhas. A DOCE VIDA: Rubini (Marcello Mastroiani) dando adeus a sua mulher ideal – um ideal que, ele percebe, não existe. A CONVERSAÇÃO: o paranóico Harry Caul (Gene Hackman) revirando seu apartamento em busca de um microfone escondido. O SÉTIMO SELO: O Cavaleiro (Max Von Sydow) levando sua família para o isolamento. O GAROTO: Carlitos (Charlie Chaplin) levando a Criança pela mão em direção a um futuro feliz. NA CORDA BAMBA: Karl Childers (Billy Bob Thornton) olhando fixamente, em um silêncio assustador, para a janela do hospício. Imagens Chave dessa qualidade raramente são alcançadas.

RESOLUÇÃO

A *Resolução*, quinta parte da estrutura em cinco partes, é qualquer material deixado após o Clímax e tem três usos possíveis.

Primeiro, se a lógica da narrativa não deixar a oportunidade para uma subtrama atingir o clímax antes ou durante o Clímax da Trama Central, ela precisará de uma cena própria no final. Isso, contudo, pode ser estranho. O coração emocional da estória está na trama principal. Além disso, o público estará levantando-se para a saída, e será forçado a sentar-se novamente para assistir uma cena de interesse secundário.

No entanto, esse problema pode ser resolvido:

UM CASAMENTO DE ALTO RISCO: a filha do Dr. Sheldon Kornpett (Alan Arkin) é a noiva do filho de Vince Ricardo (Peter Falk). Vince é um agente enlouquecido da CIA que virtualmente rapta Sheldon de seu consultório e o carrega em uma missão para impedir que um ditador lunático destrua o sistema monetário internacional com notas de vinte dólares falsificadas. A Trama Central atinge o clímax com Vince e Sheldon escapando de um pelotão de fuzilamento, capturando o ditador e secretamente colocando cinco milhões em cada bolso.

Mas a subtrama do casamento foi deixada aberta. Então o escritor Andrew Bergman cortou do pelotão de fuzilamento para uma cena de Resolução na entrada do casamento. Enquanto a festa aguarda impacientemente, os pais chegam de paraquedas, usando smokings. Cada um dá a seu respectivo filho ou filha um milhão em dinheiro. Subitamente um carro freia e desce um agente da CIA irritado. A tensão cresce. Parece que a trama principal está de volta e que os pais vão ser presos por roubar dez milhões. O agente de cara amarrada se aproxima e de fato está nervoso. Por quê? Ele não foi convidado. E ainda mais, ele fez uma vaquinha no escritório e trouxe cinquenta dólares em Títulos de Poupança dos Estados Unidos para o noivo

e para a noiva. Os pais aceitam esse presente generoso e incluem-no nas festividades. FADE OUT.

Andrew Bergman inseriu a trama principal na Resolução. Imagine se a trama terminasse no pelotão de fuzilamento, e então cortasse para um casamento no jardim com as famílias felizes reunidas. A cena teria se arrastado enquanto o público se aborrecia nas cadeiras. Mas ao trazer a Trama Central de volta à vida só por um momento, o roteirista criou uma falsa virada cômica, juntou sua Resolução de volta com o corpo do filme e segurou a tensão até o final.

Um segundo uso para a Resolução é mostrar o alastramento dos efeitos climáticos. Um filme que expressa progressões abrindo as consequências para a sociedade pode ter seu Clímax restrito aos personagens principais. O público, porém, sabe de muitos personagens coadjuvantes cujas vidas serão mudadas pela ação climática. Isso motiva um evento social que satisfaça nossa curiosidade ao trazer todo o elenco para um lugar onde a câmera possa mostrar-nos como essas vidas mudaram: a festa de aniversário, o piquenique na praia, a caça ao Ovo da Páscoa em FLORES DE AÇO, os créditos satíricos de O CLUBE DOS CAFAJESTES.

Mesmo se esses dois usos não se aplicarem à estória, todos os filmes precisam de uma Resolução como uma cortesia para a audiência. Pois se o Clímax mexeu com o público, se eles estão rindo sem parar, congelados de medo, vermelhos de indignação social, tentando enxugar as lágrimas, é rude de repente deixar tudo preto e rodar os créditos. Isso é a deixa para sair, e eles o farão tontos de emoção, tropeçando uns nos outros no escuro, derrubando as chaves do carro no chão melado de Pepsi. Um filme precisa do que o teatro chama de "cortina lenta". Uma linha de descrição no final da última página que manda a câmera voltar lentamente, ou passar sobre algumas imagens por alguns segundos, para que o público possa respirar fundo, ajustar seus pensamentos e deixar o cinema com dignidade.

PARTE 4

O ESCRITOR NO TRABALHO

O primeiro tratamento de qualquer coisa é uma merda.
ERNEST HEMINGWAY

14

O PRINCÍPIO DO ANTAGONISMO

Na minha experiência, o princípio do antagonismo é o mais importante e menos compreendido preceito do design da estória. Negligenciar esse conceito fundamental é a razão primeira pela qual roteiros e filmes não funcionam.

> **O PRINCÍPIO DO ANTAGONISMO: Um protagonista e sua estória só podem ser tão intelectualmente fascinantes e emocionalmente convincentes quanto as forças do antagonismo permitirem.**

A natureza humana é fundamentalmente conservativa. Nunca fazemos mais do que temos que fazer, gastamos mais energia do que temos que gastar, arriscamos se não temos que arriscar, mudamos *se não temos que mudar*. Por que deveríamos? Por que fazer algo da maneira difícil, se podemos conseguir da maneira fácil (a "maneira fácil" é, obviamente, idiossincrática e subjetiva)? Portanto, o que vai fazer com que o protagonista se torne um personagem completamente desenvolvido, multidimensional e profundamente empático? O que trará um roteiro à vida? A resposta para ambas as perguntas está no lado negativo da estória.

Quanto mais poderosas e complexas forem as forças do antagonismo que se opõem ao personagem, mais ele e a estória devem ser desenvolvidos. "Forças do antagonismo" não se referem necessariamente a um antagonista ou vilão específico. Em gêneros apropriados, arquivilões, como em O EXTERMINADOR DO FUTURO, são ótimos, mas por "forças do antagonismo" queremos dizer a soma total das forças que se opõe ao desejo e à necessidade do personagem.

Se estudarmos um protagonista no momento do Incidente Incitante, e somarmos sua força de vontade a sua capacidade intelectual, emocional, social e física e então subtrairmos a força total do antagonismo dentro de sua condição humana, mais seus conflitos pessoais, instituições antagônicas e ambientes, devemos ver claramente que ele é um azarão. Tem uma chance de conseguir o que quer – mas apenas uma. Apesar de o conflito em um aspecto de sua vida parecer simples de ser resolvido, o total dos níveis de conflito deve parecer insuperável no início da jornada.

Nós despejamos energia no lado negativo da estória não apenas para levar o protagonista e outros personagens até o desenvolvimento completo – papéis que desafiam e atraem os melhores atores do mundo – mas também para levar a própria estória até o fim da linha, para um clímax brilhante e satisfatório.

Seguindo esse princípio, imagine escrever sobre um super-herói. Com transformar o Super-Homem em um azarão? Kriptonita é um passo na direçã certa, mas longe de ser suficiente. Observe o design engenhoso criado por Mario Puzo para o primeiro longa-metragem SUPERMAN – O FILME.

Puzo coloca Super-Homem (Christopher Reeve) contra Lex Luthor (Gene Hackman), que planeja uma trama diabólica: lançar dois mísseis nucleares simultaneamente em direções opostas, um para Nova Jersey e o outro para a Califórnia. Super-Homem não pode estar em dois lugares ao mesmo tempo, então deve escolher o menor dos males: qual salvar? Nova Jersey ou Califórnia? Ele escolhe Nova Jersey.

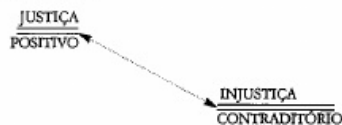
O segundo míssil atinge a Falha de San Andreas e inicia um terremoto que ameaça afundar a Califórnia no oceano. Super-Homem mergulha na falha e junt Califórnia de volta com o continente com a fricção de seu próprio corpo. Mas, terremoto mata Lois Lane (Margot Kidder).

O Super-Homem se ajoelha e chora. De repente, o rosto de Jor-El (Marlon Brando) aparece e diz: "você não deve interferir no destino humano". Um dilema de bens irreconciliáveis: a regra sagrada de seu pai contra a vida da mulher que ama. Ele viola a lei de seu pai, voa ao redor da Terra, inverte a rotação do planeta, volt no tempo e faz com que Lois Lane ressuscite – uma fantasia "felizes-para-sempre" que leva Super-Homem de um azarão a um deus virtual.

LEVANDO A ESTÓRIA E O PERSONAGEM ATÉ O FIM DA LINHA

Sua estória contém forças negativas de tal intensidade que o lado positivo *que* superar sua qualidade? Abaixo está uma técnica para guiar sua autocrítica responder essa questão crucial.

Comece identificando o valor primário em questão em sua estória. Por exemplo, Justiça. Geralmente, o protagonista vai representar a carga positiva desse valor; as forças do antagonismo, a negativa. A vida, contudo, é sutil e complexa, raramente um caso de sim/não, bom/mau, certo/errado. Existem graus de negatividade.

Primeiro, o valor *Contraditório*, o oposto direto do positivo. Nesse caso, Injustiça. Leis foram quebradas.

Entre o valor Positivo e seu Contraditório, contudo, existe o *Contrário*: uma situação que é de certa forma negativa, mas não o exato oposto. O Contrário de justiça é deslealdade, uma situação negativa, mas não necessariamente ilegal: nepotismo, racismo, atrasos burocráticos, influências desfavoráveis, desigualdades de todos os tipos. Perpetradores da deslealdade podem não romper com a lei, mas não são justos nem leais.

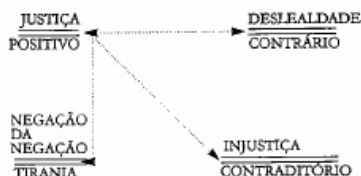
O Contraditório, porém, não é o limite da experiência humana. No fim da linha está a *Negação da Negação*, uma força do antagonismo duplamente negativa.

Nossa matéria é a vida, e não a aritmética. Na vida dois negativos não fazem um positivo. No inglês[1], dois negativos são um erro gramatical, mas o italiano usa negativos duplos e até triplos para que a afirmação *pareça* o seu significado. Angustiado, um italiano poderia dizer "*Non ho niente mia!*" (Não tenho nada nunca!). Os italianos conhecem a vida. Negativos duplos são positivos apenas na matemática e na lógica formal. Na vida as coisas ficam cada vez piores.

1 Inglês: o livro foi escrito originalmente em inglês. Na língua portuguesa, de origem latina, assim como no italiano, também utilizamos negativos duplos ou triplos, como na frase "ele não fez nada". (N. do T.)

Uma estória que progride até o limite da experiência humana em profundidade e amplitude de conflito deve mover-se por um padrão que inclua o Contrário, o Contraditório e a Negação da Negação.

(a imagem refletida positiva dessa declinação vai do *Bom* para o *Muito* [illegible] para o *Melhor Ainda* e para o *Perfeito*. No entanto, por razões misteriosas, trab[illegible] nessa progressão não ajuda a contar uma estória).

Negação da Negação significa um negativo composto em que a situaç[illegible] vida muda não apenas quantitativamente para pior, mas *qualitativamente*. A Ne[illegible] da Negação está no limite dos poderes obscuros da natureza humana. Em te[illegible] de justiça, esse estado é a *tirania*. Ou, em uma frase que se aplica para políticas [illegible] pessoais como sociais: "o poder decide o que é certo".

Considere as séries de TV de detetives: elas vão até o limite? Os protagon[illegible] de *SPENSER: FOR HIRE*, *QUINCY, M.E.*, *COLUMBO* e *ASSASSINATO P[illegible] ESCRITO* representam a justiça e a luta para preservar esse ideal. Primeiro, eles enfrentam a deslealdade: burocratas não deixam Quincy fazer a autópsia, um político mexe os pauzinhos para que Columbo saia do caso, os clientes de Spenser mentem. Após passar pelas brechas de expectativa alimentadas pelas forças da deslealdade, [illegible] detetive descobre a verdadeira injustiça: um crime foi cometido. Ele derrota ess[illegible] forças e restaura a justiça na sociedade. As forças do antagonismo, na maioria do[illegible] dramas criminais, raramente vão além do Contraditório.

Compare esse padrão com DESAPARECIDO – UM GRANDE MISTÉRIO [illegible] um filme baseado em fatos reais sobre o americano Ed Horman (Jack Lemm[illegible] que procurava seu filho pelo Chile, desaparecido no golpe de estado. No Prime[illegible] Ato, ele enfrenta a deslealdade: o embaixador dos Estados Unidos (Richard Vent[illegible] o alimenta com meias verdades, esperando dissuadi-lo da busca. Mas Horman persiste. No *Clímax do Segundo Ato*, descobre uma injustiça alarmante: a junta ma[illegible]

[illegible]eu filho... com a cumplicidade do Departamento de Estado dos Estados Unidos [illegible] da CIA. Horman tenta concertar esse erro, mas no Terceiro Ato alcança *o fim da [illegible]inha* – perseguição sem esperança de retribuição.

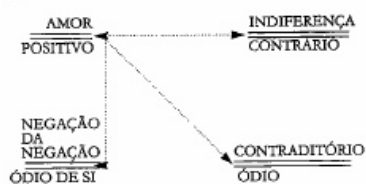
O Chile está nos braços da tirania. Os generais podem tornar ilegal na terça o que você fez legalmente na segunda, prendê-lo por isso na quarta, executá-lo na quinta e tornar isso legal novamente na sexta de manhã. DESAPARECIDO – UM GRANDE MISTÉRIO é uma revelação marcante dos limites finais da injustiça... com ironia: apesar de Horman não conseguir indiciar os tiranos no Chile, ele os expôs na tela diante de todo mundo – o que pode ser uma forma mais doce de justiça.

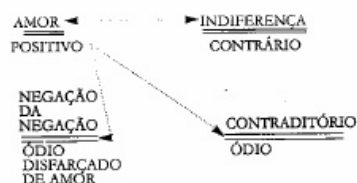
A *Comédia de Humor Negro* JUSTIÇA PARA TODOS dá um passo além. Ela persegue a justiça pelo ciclo inteiro, até o Positivo. No Primeiro Ato, o advogado Arthur Kirkland (Al Pacino) luta contra a deslealdade: a Associação dos Bares de Baltimore o pressiona para informá-la sobre outros advogados, enquanto um juiz cruel (John Forsythe) usa a fita vermelha para bloquear o novo julgamento do cliente inocente de Kirkland. No Segundo Ato, ele enfrenta a injustiça: o mesmo juiz é acusado de bater e estuprar brutalmente uma mulher.

Mas o juiz tem um esquema: é sabido que o juiz e o advogado se odeiam. Na verdade, o advogado recentemente bateu no juiz em público. Então, o juiz forçará esse advogado a representá-lo no tribunal. Quando Kirkland aparece para defendê-lo, a imprensa e o júri acreditam que o juiz é inocente, achando que nenhum advogado que odeie um homem o defenderia, a não ser que tivesse certeza de que o acusado fosse inocente e estivesse lá por princípios. O advogado tenta escapar dessa trama, mas esbarra na Negação da Negação, uma tirania "legal" dos juízes, que o chantageiam para que represente seu amigo. Caso contrário, vão expor uma indiscrição do passado de Kirkland e acabarão com a sua carreira.

O advogado, contudo, batalha contra a deslealdade, a injustiça e a tirania, quebrando a lei: para na frente do júri e anuncia que seu cliente "fez aquilo". Ele sabe que seu cliente é um estuprador, diz, porque ele mesmo me contou. Destrói o juiz em público e consegue a justiça para a vítima. E apesar desse arrojo acabar com a sua carreira, a justiça brilha como um diamante, pois essa não é uma justiça momentânea que coloca os criminosos atrás das grades, mas a grande justiça que acaba com o poder dos tiranos.

A diferença entre o Contraditório e a Negação da Negação da justiça é a diferença entre o poder relativamente limitado e temporário daqueles que quebram as leis, contra o poder ilimitado e duradouro daqueles que fazem as leis. É a diferença entre um mundo onde a lei existe e um mundo onde o poder decide o que é certo. A profundeza absoluta da injustiça não é a criminalidade, mas crimes "legais" cometidos pelos governos contra seus próprios cidadãos.

Abaixo, mais exemplos que demonstram como essa declinação funciona outras estórias e gêneros. Primeiro, o amor:

Odiar outras pessoas é ruim o suficiente, mas até um misantropo ama algu Quando o amor próprio desaparece e um personagem odeia a si mesmo, alc a Negação da Negação e a existência se torna um inferno vivo: Raskólnikov, CRIME E CASTIGO.

Uma segunda variação:

Com quem você preferiria ter um relacionamento? Alguém que te odei admite honestamente, ou com quem você sabe que te odiar, mas finge que am Isso é o que torna GENTE COMO A GENTE e SHINE – BRILHAN *Dramas Domésticos* fortíssimos. Muitos pais odeiam seus filhos, muitos fil odeiam seus pais, e eles brigam e gritam e dizem isso claramente. Nesses ótim filmes, apesar de um pai ressentir-se amargamente e odiar secretamente o fi ou a filha, ele finge amá-los. Quando o antagonista adiciona essa men estória se move para a Negação da Negação. Como pode uma criança defen se disso?

Quando o valor primário é a verdade:

Mentiras brancas são o contrário, porque são contadas frequentemente para fazer o bem: amantes que acordam com marcas de travesseiro no rosto, dizem um ao outro como estão bonitos. O mentiroso descarado conhece a verdade, e a esconde para seu próprio proveito. Mas quando mentimos para nós mesmos e acreditamos nisso, a verdade desaparece e estamos na Negação da Negação: Blanche em UMA RUA CHAMADA PECADO.

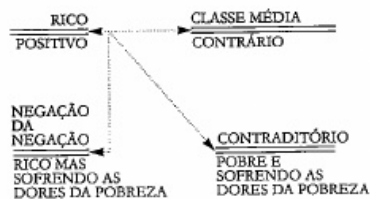
Se o positivo fosse a Consciência, estaríamos completamente vivos e acordados:

Essa é uma declinação de filmes de *Terror* na qual o antagonista é sobrenatural: DRÁCULA e O BEBÊ DE ROSEMARY. Mas não precisamos ser religiosos para entender o significado de *danação*. Existindo ou não o inferno, o mundo providencia seus próprios infernos, estados em que a morte seria a misericórdia e imploraríamos por ela.

Considere SOB O DOMÍNIO DO MAL. Raymond Shaw (Laurence Harvey) parece estar completamente vivo e consciente. Então descobrimos que sofreu lavagem cerebral em um processo de sugestão pós-hipnótica, uma forma de inconsciência. Sob domínio desse poder,comete uma série de assassinatos, incluindo sua própria mulher, mas faz isso inocentemente, pois é um peão em uma

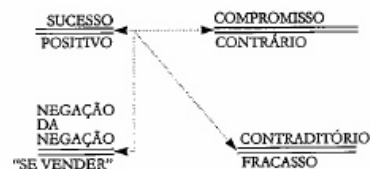
conspiração maligna. Mas quando ele recupera o controle de sua mente e s
conta do que fez e do que foi feito a ele, é levado ao inferno.

Ele descobre que teve seu cérebro dominado sob as ordens de sua
incestuosa e insana, que lhe usa em uma trama para controlar a Casa Br
Raymond poderia arriscar sua vida ao expor sua mãe traidora ou matá-la.
escolhe matar, não apenas sua mãe, mas seu padrasto e a si próprio, danando o
de uma vez só em um clímax chocante, na Negação da Negação.

Se o positivo fosse a riqueza:

Em WALL STREET – PODER E COBIÇA, Gekko sente-se empobrec
pois nenhuma quantidade de dinheiro lhe é suficiente. Bilionário, age como se
um ladrão morto de fome, pega dinheiro ilegalem qualquer oportunidade.

Se o positivo for a comunicação aberta entre as pessoas:

O Contrário tem muitas variações – silêncio, mau entendimento, bloq
emocionais. O termo "alienação" é quando você está com as pessoas, mas sente-se
e inapto para comunicar-se. No isolamento, contudo, não há ninguém para con
exceto você mesmo. Quando você perde isso e sofre uma queda da comunica
sua mente, está na Negação da Negação, a insanidade: Trelkovsky em O INQUIL

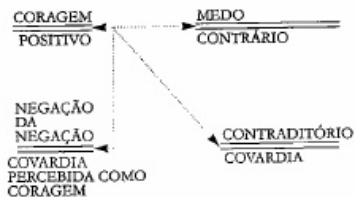
Realização completa de ideais ou metas:

Compromisso significa "conformar-se com menos", a disposição de não chegar a seu ideal, mas não se render completamente. A Negação da Negação, contudo, é algo de que as pessoas da indústria de espetáculos têm de se proteger. Pensamentos como: "eu não consigo fazer os bons filmes que gostaria de fazer... mas há dinheiro na pornografia": A EMBRIAGUEZ DO SUCESSO e MEPHISTO.

Inteligência:

Ignorância é uma estupidez temporária devido à falta de informação, mas a estupidez é resoluta, não importando quanta informação é dada. A Negação da Negação corta para os dois lados: internamente, quando uma pessoa estúpida acredita que é inteligente, ou externamente, quando a sociedade pensa que o estúpido é inteligente: MUITO ALÉM DO JARDIM.

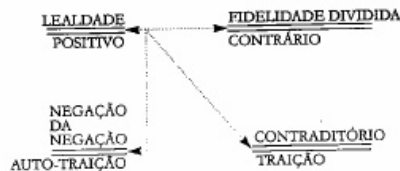
Liberdade:

A restrição tem muitos tons. Leis nos limitam, mas tornam a civil[...] possível, enquanto o aprisionamento é totalmente negativo, apesar de a soc[...] achá-lo útil. A Negação da Negação funciona de duas maneiras. Interna[...] *Autoescravidão* é qualitativamente pior que escravidão. Um escravo tem sua próp[...] vontade e faria tudo que pudesse para escapar. Mas corroer sua força de vontad[...] com drogas ou álcool e tornar-se escravo e si mesmo é bem pior. Externament[...] *escravidão percebida como liberdade* incitou romances e filmes como 1984.

Coragem:

Uma pessoa corajosa pode se abalar temporariamente quando bate o med[...] mas eventualmente age. O covarde não. *O fim da linha* é atingido, contudo, quand[...] um covarde age de maneira que, externamente, pareça corajosa: uma batalha oco[...] violentamente ao redor de uma trincheira. Dentro dela, um oficial vira-se pa[...] covarde e diz: "Jack, seus amigos estão ficando sem munição. Leve essa caix[...] balas pelo campo minado ou eles serão exterminados". Então o covarde pux[...] arma... e mata o oficial. À primeira vista, podemos pensar que é preciso corag[...]

para matar um oficial, mas logo percebemos que esse foi um ato no limite mais baixo da covardia.

Em AMARGO REGRESSO, o Capitão Bob Hyde (Bruce Dern) atira em sua própria perna para deixar o Vietnã. Mais tarde, na Crise de sua subtrama, Hyde enfrenta o dilema do pior de dois males: a vida com a dor e humilhação contra a morte e o medo do desconhecido. Ele toma o caminho mais simples e se afoga. Apesar de alguns suicídios serem atos de coragem, como prisioneiros políticos em greve de fome, na maioria dos casos o suicida alcança *o fim da linha* e faz uma ação que pode até parecer um ato de bravura, mas que demonstra sua falta de coragem para viver.

Lealdade:

Contrário: uma mulher casada se apaixona por outro homem, mas não toma nenhuma atitude. Secretamente, sente lealdade por ambos os homens, mas quando o marido descobre, ele vê essa fidelidade dividida como traição. Ela se defende com o argumento de que não dormiu com o outro e, portanto, nunca foi desleal. A diferença entre sentimento e ação é frequentemente subjetiva.

Em meados do século dezenove, o Império Otomano perdia seu domínio sobre o Chipre, e a ilha estava prestes a cair sob o domínio dos britânicos. Em ESPIÃO – PROFISSÃO DE MORTE, Pascali (Ben Kingsley) é um espião do governo turco, mas também um homem medroso cujos relatórios insossos jamais eram lidos. Essa alma solitária faz amizade com um casal britânico (Charles Dance e Helen Mirren) que lhe oferece uma vida mais feliz na Inglaterra. Eles são as primeiras pessoas que o levam a sério em toda sua vida, e por isso, Pascali se liga muito ao casal. Apesar de eles afirmarem que são arqueólogos, com o tempo ele suspeita que são espiões britânicos (fidelidade dividida) e os trai. Apenas quando eles são mortos, descobre que eram ladrões de antiguidades procurando uma estátua antiga. Sua infidelidade tragicamente trai seus próprios sonhos e esperanças.

Maturidade:

No Incidente Incitante de QUERO SER GRANDE, o adolescente [illegible] Baskin (David Moscow) é transformado em um homem de trinta e dois anos [illegible] Hanks). O filme pula imediatamente para a Negação da Negação, e então exp[illegible] os tons de cinza e preto da negatividade. Quando Josh e seu chefe (Robert Logg[illegible] sapateiam em um piano de brinquedo na FAO Schwartz, isso é infantil, ma[illegible] mais positivo do que negativo. Quando Josh e seu colega de trabalho (John Hea[illegible] jogam bobinho em uma quadra de handebol, isso é perfeitamente infantil. De fato[illegible] nos damos conta de que todo o mundo adulto é um *playground* cheio de crianças [illegible] jogando um bobinho corporativo.

Na Crise, John enfrenta a escolha entre bens irreconciliáveis: a vida adul[illegible] com carreira promissora e a mulher que ama contra um retorno à adolescê[illegible] Ele faz a escolha madura de voltar à sua infância, expressando com uma [illegible] ironia que finalmente se tornou "grande". Assim como nós, ele sente q[illegible] chave para a maturidade é ter uma infância completa, pois, para muitos de [illegible] a vida nos mudou tão pouco em nossa juventude, que vivemos, em um grau [illegible] outro, na Negação da Negação da maturidade. QUERO SER GRANDE é um filme sábio.

Finalmente, considere uma estória na qual o valor positivo é sexo natu[illegible] sancionado. *Sancionado* significa aceito pela sociedade; *natural* significa sexo p[illegible] procriação, prazer e também como expressão do amor.

Sob o Contrário estão atos de sexo fora do casamento e antes do casament[illegible] que, apesar de naturais, são malvistos. A sociedade frequentemente faz pior do q[illegible] "cara feia" para a prostituição, mas ela é discutivelmente natural. Bigamia, polig[illegible] poliandria, casamento inter-racial ou fora da igreja são aceitos em algumas socied[illegible] e não sancionados em outras. Castidade é discutivelmente não natural, mas ning[illegible] vai impedi-lo de manter o celibato, enquanto o sexo com pessoas que fizeram [illegible] voto de castidade, como um padre ou uma freira, é malvisto pela igreja.

Sob o Contraditório, a humanidade parece não conhecer o limite para as invenções: voyeurismo, pornografia, satiríase, ninfomania, fetichismo, exibicionismo, incesto, estupro, pedofilia e sadomasoquismo, para nomear alguns poucos atos que não são nem sancionados, nem naturais.

Homossexualidade e bissexualidade são difíceis de localizar. Em algumas sociedades, eles são vistos como naturais, em outras, como não naturais. Em muitos países ocidentais a homossexualidade é sancionada; em alguns países do Terceiro Mundo, é um crime passível de morte. Muitas dessas designações podem parecer arbitrárias, pois sexo é relativo à percepção social e pessoal.

Mas perversões comuns não são o fim da linha. Elas são singulares e cometidas, até mesmo com violência, contra outro ser humano. Mas, contudo, quando o objeto sexual é de outra espécie – bestialidade – ou mortos – necrofilia – ou quando um composto de perversidades se amontoa, a mente se revolta.

CHINATOWN: o fim da linha do sexo natural sancionado não é o incesto. É apenas uma Contradição. Nesse filme, a Negação da Negação é o incesto com o resultado de seu próprio incesto. É por isso que Evelyn Mulwray arrisca sua vida para manter sua filha longe de seu pai. Ela sabe que ele é louco e vai fazer isso de novo. Essa é a motivação para o assassinato. Cross matou seu genro porque Mulwray não lhe contaria onde sua filha com sua filha estavam escondidas. É isso que vai acontecer após o Clímax, quando Cross cobre os olhos da menina horrorizada e a tira do local da morte horrível de sua mãe.

O princípio da Negação da Negação não se aplica apenas para o trágico, mas para o cômico também. O mundo cômico é um lugar caótico, selvagem, onde as ações devem atingir o limite. Se não, as risadas não saem. Até o entretenimento leve dos filmes de Fred Astaire e Ginger Roberts tocavam o fim da linha. Eles viravam o valor da verdade, quando Fred Astaire tradicionalmente interpretava um personagem sofrendo com a autodecepção, dizendo estar apaixonado por uma garota glamorosa, quando sabia que seu coração pertencia a Ginger.

Bons escritores sempre entenderam que os valores opostos não são o [illegible] da experiência humana. Se uma estória para no valor Contraditório, ou, pi[illegible] Contrário, ela ecoa as centenas de mediocridades que sofremos para assistir a[illegible] ano. Pois uma estória que é simplesmente sobre amor/ódio, verdade/me[illegible] liberdade/escravidão, coragem/covardia e similares quase certamente será t[illegible] Se uma estória não alcança a Negação da Negação, pode até satisfazer o púb[illegible] mas jamais será brilhante, jamais será sublime.

Se todos os fatores do talento, da perícia e do conhecimento forem iguais, a grand[illegible] encontrada no tratamento que o escritor dá ao lado negativo.

Se a estória parece insatisfatória e algo está faltando, é preciso ferram[illegible] para penetrar em suas confusões e perceber as falhas. Quando uma estória é [illegible] a causa inevitável é que as forças do antagonismo são fracas. Em vez de [illegible] a criatividade para inventar aspectos agradáveis e atrativos de seu person[illegible] e mundo, construa o lado negativo, para criar uma reação em cadeia qu[illegible] recompensada natural e honestamente pelas dimensões positivas.

O primeiro passo é questionar os valores em questão e sua progressão. Qu[illegible] são os valores positivos? Qual é proeminente e vira o *Clímax da Estória*? As fo[illegible] do antagonismo exploram todos os tons da negatividade? Elas alcançam o poder d[illegible] Negação da Negação em algum estágio?

Geralmente, as progressões vão do Positivo ao Contrário no Primeiro At[illegible] para o Contraditório nos atos seguintes e, finalmente, para a Negação da Negaç[illegible] no último ato, acabando tragicamente ou voltando para o Positivo com u[illegible] diferença profunda. QUERO SER GRANDE, por outro lado, salta para a Neg[illegible] da Negação, e então ilumina todos os graus da imaturidade. CASABLANCA é [illegible] mais radical. Começa com Rick vivendo em uma tirania fascista, sofrendo co[illegible] ódio contra si mesmo e a autodecepção, e então segue para um clímax positivo pa[illegible] os três valores. Tudo é possível, mas *o fim da linha* tem de ser alcançado.

15

EXPOSIÇÃO

NÃO CONTE, MOSTRE

Exposição significa fatos – a informação sobre ambiente, biografia, e caracterização que o público precisa saber para seguir e compreender os eventos da estória.

Dentro das primeiras páginas de um roteiro, um leitor julga a habilidade relativa de um escritor, simplesmente notando como ele lida com a exposição. Exposição benfeita não garante uma grande estória, mas nos diz se o escritor conhece a arte de escrever roteiros. Habilidade na exposição significa fazê-la *invisível*. Enquanto a estória progride, o público absorve tudo o que precisa saber sem esforços, até mesmo inconscientemente.

O famoso axioma "não conte, mostre" é a chave. Nunca force palavras na boca dos personagens para *contar* ao público sobre o mundo, a história ou as pessoas. Em vez disso, *mostre*-nos cenas honestas e naturais em que seres humanos conversam e se comportam de maneira honesta e natural... e ainda assim, ao mesmo tempo, nos passem indiretamente os fatos necessários. Em outras palavras, *dramatize a exposição.*

Exposição dramatizada serve a dois fins: o primeiro é promover o conflito imediato. Seu propósito secundário é passar informação. O novato ansioso inverte a ordem, colocando a exposição à frente da necessidade dramática.

Por exemplo: Jack diz, "Harry, faz quanto tempo que a gente se conhece? O quê? Uns vinte anos, né? Desde que nós fomos para a faculdade juntos. Faz bastante tempo, hein, Harry? Bom, está tudo certo hoje?" Essas linhas não têm nenhum propósito, exceto contar ao público que Jack e Harry são amigos, estudaram juntos e não almoçaram ainda – um momento horrível de comportamento não natural.

Ninguém conta algo que a outra pessoa já saiba, a não ser que dizer o óbvio c[illegible] plete outra necessidade imediata. Portanto, se essa informação é necessária, o e[illegible] tor deve criar uma motivação para o diálogo que seja maior que os fatos.

Para dramatizar a exposição, devemos aplicar esse princípio mnemônico[illegible] *verta a exposição em munição*. Seus personagens conhecem seu mundo, sua história[illegible] ao outro e a si próprios. Deixe-os usar o que sabem como munição em sua luta[illegible] conseguir o que querem. Convertendo o texto acima em munição: Jack, reagindo[illegible] bocejo abafado e aos olhos vermelhos de Harry, diz, "Harry, olhe para si mes[illegible] O mesmo corte de cabelo hippie, chapado ao meio dia, as mesmas proezas juv[illegible] que te expulsaram da faculdade há vinte anos. Você vai acordar algum dia?" O [illegible] do público pula para a tela para ver a reação de Harry e indiretamente ouve "[illegible] anos" e "faculdade".

"Não conte, mostre", por sinal, não quer dizer que é certo usar a câmer[illegible] uma série de fotografias que levam Harry e Jack de seus dias na universidade[illegible] o acampamento de verão, e daí para o casamento duplo e para o dia que os [illegible] abriram uma lavanderia. Isso é contar, não é mostrar. Pedir para a câmera fazer [illegible] transforma um longa-metragem em um filme caseiro. "Não conte, mostre" signifi[illegible] que os personagens *e a câmera* devem ter comportamentos naturais.

Lidar com os problemas nodosos da exposição intimida tanto alguns escri[illegible] tores, que eles tentam tirá-la do caminho o mais rápido possível, de modo que um[illegible] analista de roteiros possa concentrar-se em suas estórias. Mas quando é forçado [illegible] ler um Primeiro Ato repleto de exposição, o leitor se dá conta que se trata de [illegible] amador que não domina o básico da arte, e folheia o roteiro até as últimas cenas[illegible]

Escritores confiantes espalham a exposição, pouco a pouco, através d[illegible] tória, frequentemente revelando alguma exposição mesmo dentro do Clímax[illegible] último ato. Eles seguem esses dois princípios: nunca incluir o que o público po[illegible] razoável e facilmente admitir que acontecesse. Nunca explicar, a não ser que a au[illegible] sência do fato cause confusão. Você não mantém o interesse do público dando in[illegible] formação, mas sim *segurando* a informação, exceto aquela absolutamente necessária[illegible] para o entendimento.

Crie uma ordem para a exposição: como em tudo, a exposição deve ter u[illegible] padrão progressivo. Portanto, os fatos menos importantes vêm mais cedo, os ma[illegible] importantes em seguida e os fatos críticos no final. E o que são peças de exposiç[illegible] críticas? Segredos. As verdades dolorosas que os personagens não querem saber[illegible]

Em outras palavras, não escreva "cenas da Califórnia". "Cenas da Califó[illegible] nia" são aquelas cenas que dois personagens que mal se conhecem, sentam-se p[illegible] tomar um café e imediatamente começam uma discussão de segredos profundo[illegible] obscuros de suas vidas: "eu tive uma infância traumatizante. Para me punir, minh[illegible] mãe costumava colocar minha cabeça na privada e apertava a descarga". "O que[illegible]

isso! Você acha que teve uma infância ruim? Para me punir, meu pai colocava bosta de cachorro nos meus sapatos e fazia ir para a escola desse jeito".

Confissões honestas e dolorosas entre pessoas que acabaram de se conhecer são forçadas e falsas. Quando isso é dito para escritores, eles vão argumentar que isso de fato acontece, que as pessoas dividem coisas muito pessoais com estranhos. E eu concordo. Mas apenas na Califórnia. Nunca no Arizona, em Nova York, Londres, Paris ou qualquer outro lugar no mundo.

Certo tipo da Costa Oeste carrega segredos obscuros e profundos, preparados para dividir com os outros em coquetéis para validar-se perante eles como um autêntico californiano – "centrado" e "em contato com seu eu interno". Quando estou próximo ao prato de tortilhas em tais festas e alguém me conta sobre bosta de cachorro em seu tênis na infância, meu pensamento é "Uau! Se esse é o segredo profundo e obscuro que ele conta para as pessoas comendo guacamole, o que seria o verdadeiro negócio?" Pois sempre há algo mais. O que é dito esconde o que não pode ser dito.

A confissão de Evelyn Mulwray, "ela é minha irmã e minha filha" não é algo que contaria em um coquetel. Ela conta para Gittes para manter sua filha longe das mãos de seu pai. "Você não pode me matar, Luke, eu sou seu pai" é uma verdade que Darth Vader nunca quis contar a seu filho, mas se não contasse, teria de matá-lo ou ser morto por seu próprio descendente.

Esses são momentos honestos e poderosos, porque a pressão da vida aperta esses personagens entre dois males, forçando-as a escolher o menor. E quando, em uma estória bem construída, a pressão chega ao máximo? No *fim da linha*. O escritor sábio, portanto, obedece ao primeiro princípio da arte temporal: *guarde o melhor para o final*. Pois se nós revelarmos muitas coisas e muito rápido, o público verá os clímax vindo muito antes de eles chegarem.

Revele apenas aquela exposição que o público precisa e quer saber, e absolutamente nada mais.

Por outro lado, uma vez que o escritor controla a narrativa, ele controla a necessidade e o desejo de saber. Se, a certo ponto da narrativa, uma peça de exposição precisa ser conhecida ou o público não estará apto para seguir adiante, crie o desejo em saber levantando a curiosidade. Coloque a questão "por quê?" na mente do cinéfilo. "Por que esse personagem se comporta desse jeito? Por que isso ou aquilo acontece? Por quê?" Com fome por informação, até mesmo o conjunto de fatos dramatizados mais complicado passará suavemente a ser compreendido.

Uma maneira de lidar com exposição biográfica é começar a narrativa na infância do protagonista e então segui-lo por todas as décadas de sua vida. O ÚLTIMO IMPERADOR, por exemplo, cobre mais de sessenta anos da vida de Pu Yi (John Lone). A estória junta cenas de sua infância, quando é coroado Imperador da

China, sua adolescência e seu casamento jovem, sua educação ocidental, su [illegible]
dência, seus anos como uma marionete dos japoneses, a vida sob o comunis [illegible]
seus últimos dias como um trabalhador no Jardim Botânico de Pequim. O PE [illegible]
NO GRANDE HOMEM abrange um século. ÂNSIA DE AMAR, ADEUS [illegible]
NHA CONCUBINA e SHINE – BRILHANTE começam na juventude e [illegible]
pelos eventos-chave da vida do protagonista, indo até a meia-idade ou mais. [illegible]

Contudo, por mais conveniente que seja esse design em termos de expo [illegible]
a grande maioria dos protagonistas não poderiam ser seguidos do nascimen [illegible]
morte pela seguinte razão: sua estória não teria *Espinha*. Para contar uma estór [illegible]
abrangesse uma vida inteira, uma *Espinha* com um poder e uma persistência en [illegible]
deve ser criada. Mas para a maioria dos personagens, que desejo único e profun [illegible]
levantado por um Incidente Incitante na infância, seguiria insaciado por déc [illegible]
É por isso que praticamente todos os contos seguem a *Espinha* do protag [illegible]
apenas por meses, semanas ou mesmo horas.

Se, contudo, uma *Espinha* elástica e durável pode ser criada, então uma [illegible]
pode ser estendida por décadas sem ser episódica. Episódico não quer dizer [illegible]
brindo longos espaços de tempo", mas "intervalos esporádicos e irregulares". U [illegible]
estória que abranja vinte e quatro horas pode ser episódica, se tudo o que acont [illegible]
naquele dia não estiver conectado com o resto. Por outro lado, O PEQUENO [illegible]
GRANDE HOMEM é unificado ao redor da jornada de um homem para preveni [illegible]
o genocídio de índios americanos por brancos – uma atrocidade que ocorreu po [illegible]
gerações, portanto um século de estória. ÂNSIA DE AMAR é guiado pela neces [illegible]
dade cega de um homem em destruir e humilhar mulheres, um desejo que enve [illegible]
sua alma, que ele nunca consegue se livrar.

Em O ÚLTIMO IMPERADOR um homem passa a vida tentando res [illegible]
der a seguinte questão: quem sou eu? Aos três anos, Pu Yi é coroado Imperad [illegible]
mas não tem ideia do que isso significa. Para ele, o palácio era um parque de diver [illegible]
sões. Ele se agarra à sua identidade da infância até a adolescência, ainda mamando [illegible]
no peito. Os oficiais do Império insistem para que aja como um imperador, mas [illegible]
então ele descobre que não há império. Amaldiçoado por sua identidade falsa, [illegible]
tenta uma personalidade após a outra, mas nenhuma lhe serve: primeiro, como u [illegible]
estudioso e cavalheiro inglês; então, atleta sexual e hedonista; mais tarde, *bon vi* [illegible]
internacional fazendo imitações de Sinatra em festas chiques; depois, chefe de est [illegible]
do, apenas para se tornar uma marionete dos japoneses. Finalmente, os comunis [illegible]
lhe dão sua identidade final – um jardineiro.

ADEUS, MINHA CONCUBINA conta a jornada de Dieyi (Leslie Che [illegible]
para viver a verdade. Quando era criança, os mestres da Ópera de Pequim bater [illegible]
cruelmente nele, fizeram lavagem cerebral e o forçaram a confessar sua nature [illegible]
feminina – que ele não aceita. Se aceitasse, a tortura não seria necessária. Ele é [illegible]

[illegible]inado, mas como muitos outros homens afeminados, seu coração é masculino. [illegible]ntão, forçado a viver uma mentira, odeia todas as mentiras, sejam políticas ou pessoais. Desse ponto em diante, todos os conflitos da estória vêm de seu desejo de falar a verdade. No entanto, na China, apenas os mentirosos sobrevivem. Finalmente, ao se dar conta de que a verdade é uma impossibilidade, tira sua própria vida.

Como as *Espinhas* que abrangem a vida são raras, seguimos o conselho de Aristóteles de começar as estórias *in medias res*, "no meio das coisas". Após localizar a data do evento climático da vida do protagonista, começamos o mais perto dele possível no tempo. Esse design comprime a duração da narrativa e aumenta a biografia do personagem anterior ao Incidente Incitante. Por exemplo, se o Clímax ocorre no dia que o personagem faz trinta e cinco anos, em vez de abrirmos o filme quando é adolescente, começamos talvez no mês anterior a seu aniversário. Isso dá ao protagonista trinta e cinco anos de vida para construir o valor máximo de sua existência. Como resultado, quando sua vida perde o equilíbrio, ele está em risco e a estória repleta de conflito.

Considere, por exemplo, as dificuldades de escrever uma estória sobre um sem-teto alcoólatra. O que ele tem a perder? Virtualmente nada. Para uma alma que atura o stress inefável das ruas, a morte pode ser uma forma de misericórdia, e uma mudança no clima pode ser a sua causa. Vidas com pouco ou nenhum valor além de sua existência são patéticas de se testemunhar, mas com tão pouco em risco, o escritor é reduzido a pintar um retrato estático do sofrimento.

Em vez disso, contamos estórias sobre pessoas com algo a perder – família, carreira, ideais, oportunidades, reputações, esperanças realistas e sonhos. Quando tais vidas perdem o equilíbrio, os personagens estão em risco. Eles estão dispostos a perder o que já têm em sua luta para alcançar novamente o equilíbrio de sua existência. Sua batalha, arriscando valores duramente conseguidos contra forças do antagonismo, gera o conflito. E quando a estória está repleta de conflito, os personagens precisam de toda a munição que conseguirem. Como resultado, o escritor tem poucos problemas para dramatizar a exposição e os fatos fluem natural e invisivelmente para a ação. Mas quando falta conflito na estória, o escritor é forçado a "limpar a mesa".

É assim, por exemplo, que muitos dramaturgos do século dezenove lidavam com a exposição: a cortina sobe e vemos uma sala de jantar. Entram duas empregadas domésticas: a que trabalha na casa há trinta anos vira para a novata e diz, "Oh, você não sabe nada sobre o Dr. Johnson e sua família, não é? Então, deixe-me lhe contar..." E enquanto limpam a mesa, a empregada mais velha conta tudo sobre a história de vida, o mundo e as caracterizações da família Johnson. Isso é "limpar a mesa", exposição não motivada.

E nós a vemos até hoje:

EPIDEMIA: na sequência de abertura, Coronel Daniels (Dustin Hoffm voa para o Oeste da África para conter um foco de vírus Ebola. A bordo está jovem médico assistente. Daniels vira-se para ele e diz, efetivamente, "você sabe nada sobre Ebola, não é?" e explica lhe sobre a patologia do vírus. Se o jov assistente não foi treinado para lutar contra uma doença que ameaça toda a vi humana no planeta, o que está fazendo nessa missão? Cada vez que você escre uma linha de diálogo em que o personagem conta a outro algo que já sabem deveriam saber, pergunte-se, isso está dramatizado? Se não, corte.

Se você consegue dramatizar a exposição continuamente e fazê-la invisível pode controlar sua manifestação, usando-a apenas quando o público precisa é q saber dela, guardando o melhor para o final, está aprendendo sua arte. Mas o é um problema para escritores iniciantes, torna-se uma qualidade inestimável p aqueles que conhecem o ofício. Em vez de evitar a exposição e dar aos persona um passado anônimo, eles se desviam de seu caminho para temperar as biog com eventos significantes. Qual é o desafio que o contador de estórias enfr dezenas de vezes ao longo da narrativa? Como virar uma cena. Como criar Pon de Virada.

O USO DA ESTÓRIA PREGRESSA

Nós só podemos virar as cenas de duas maneiras: com ação ou revelação. Não existem ou maios. Se, por exemplo, temos um casal com um relacionamento positivo, ap nados e juntos, e queremos virar a cena para o negativo, fazendo com que odeiem-se e fiquem separados, poderíamos virá-la com ação: ela estapeia o do amante e diz: "não vou mais aceitar isso. Acabou". Ou com revelação: "ten um relacionamento com sua irmã há três anos. O que você vai fazer quanto a isso

> **Revelações poderosas vêm da ESTÓRIA PREGRESSA – eventos significantes anteriores na vida dos personagens que o escritor pode revelar em momentos críticos para criar *Pontos de Virada*.**

CHINATOWN: "ela é minha irmã e minha filha" é exposição, guardada pa criar uma revelação espantosa que vira o *Clímax do Segundo Ato* e dá pistas par Terceiro Ato em espiral. O IMPÉRIO CONTRA-ATACA: "você não pod matar, Luke, eu sou seu pai" é exposição da Estória Pregressa de GUERRA ESTRELAS guardada para criar o maior efeito possível, para virar o Clímax pistas para um filme inteiramente novo, O RETORNO DE JEDI.

Robert Towne poderia ter exposto o incesto na família Cross mais ced

CHINATOWN, com Gittes descobrindo esse fato por um servente desleal. George Lucas poderia ter exposto a paternidade de Luke, com C3PO avisando R2D2, "não conte a Luke, ele ficaria muito triste ao ouvir isso, mas o pai dele é o Darth". Em vez disso, eles usaram a exposição da Estória Pregressa para criar *Pontos de Virada* explosivos que abrem a brecha entre expectativa e resultado, e nos dão uma nova visão, mais ampla, da estória. Com poucas exceções, cenas não podem ser viradas com nada além de ação, ação e mais ação. Inevitavelmente, nós precisamos de uma mistura de ação e revelação. Revelações, na verdade, tendem a ter mais impacto, e, portanto, nós as guardamos para os maiores *Pontos de Virada*, como o clímax de ato.

FLASHBACKS

O *flashback* é simplesmente outra forma de exposição. Como todas as outras, ele pode ser bem ou mal executada. Em outras palavras, em vez de chatear o público com diálogos longos, sem motivo, cheios de exposição, podemos chateá-lo com flashbacks indesejáveis, bobos, cheios de fatos. Ou podemos fazer isso direito. Um flashback pode fazer milagres se seguimos os bons princípios da exposição convencional.

> **Primeiro, dramatize os flashbacks.**

Em vez de voltar para cenas do passado sem um *Ponto de Virada*, interpole um minidrama dentro da estória com seu próprio Incidente Incitante, progressões e *Pontos de Virada*. Apesar dos produtores reclamarem sempre que flashbacks desaceleram o ritmo de um filme, e de fato o fazem quando mal executados, um bom flashback, na verdade, acelera o ritmo.

CASABLANCA: o Flashback de Paris aparece na abertura do Segundo Ato. Rick chora com seu uísque, bêbado e deprimido, e o ritmo do filme deliberadamente desacelera para aliviar a tensão do *Clímax do Primeiro Ato*. No entanto, quando Rick se lembra de seu caso com Ilsa, o flashback para a estória do seu caso de amor durante a invasão nazista a Paris, leva o filme em um andamento crescente que culmina no Clímax da sequência, quando Ilsa abandona Rick.

CÃES DE ALUGUEL: o Incidente Incitante de um *Mistério de Assassinato* combina dois eventos: um crime é cometido; o protagonista descobre o crime. Agatha Christie, contudo, abre suas estórias apenas com a segunda metade – a porta de um armário abre e um corpo cai. Começando com a descoberta do crime, ela desperta a curiosidade em duas direções: para o passado, como e por que o crime foi cometido? Para o futuro, qual dos muitos suspeitos é o culpado?

O design de Tarantino simplesmente refaz o de Agatha Christie. Após a[illegible] sentar seus personagens, Tarantino lança o filme pulando a primeira parte do [illegible] cidente Incitante – o roubo malsucedido – e vai direto para a segunda metade [illegible] fuga. Com um dos ladrões ferido no banco de trás do carro de fuga, instanta[illegible] mente nos damos conta de que o roubo não deu certo e nossa curiosidade vai [illegible] o passado e para o futuro. O que deu errado? No que isso vai dar? Tendo criad[illegible] necessidade e o desejo de saber as duas respostas, a qualquer momento que o [illegible] das cenas no galpão desacelera, Tarantino volta para a ação em alta velocidade [illegible] roubo. Uma ideia simples, mas que ninguém havia feito com tanta ousadia. O [illegible] poderia ter sido um filme de pouca energia, conseguiu um ritmo sólido.

Segundo, não traga o flashback até que você tenha criado no público a necessidade e o desejo de saber.

CASABLANCA: O *Clímax do Primeiro Ato* é também o Incidente Incita[illegible] quando Ilsa subitamente reaparece na vida de Rick e eles trocam olhares podero[illegible] sobre o piano de Sam. Então segue uma cena de conversa de coquetel, duplos se[illegible] tidos, e um subtexto que dá pistas de um relacionamento no passado e uma paixão ainda muito viva. Quando o Segundo Ato começa, o público arde de curiosidade, imaginando o que aconteceu entre esses dois em Paris. Então, e somente então, quando o público precisa e quer saber, o escritor coloca o flashback.

Devemos nos dar conta de que um roteiro não é um romance. Romancistas [illegible] dem invadir diretamente os pensamentos e sentimentos dos personagens. Nós [illegible] Romancistas, portanto, podem se permitir o luxo da livre associação. Nós não [illegible] escritor de prosa pode, se desejar, fazer com que um personagem passe por u[illegible] vitrine, olhe para dentro e lembre toda sua infância. "Ele caminhava por sua cidade natal aquela tarde quando olhou para a barbearia e lembrou-se dos dias que seu pa[illegible] o levava lá, quando era criança, e ele sentava junto da velha guarda, enquanto fuma[illegible] vam charutos e conversavam sobre beisebol. Foi lá que ele ouviu a palavra 'sexo' pela primeira vez e, desde então, não consegue dormir com uma mulher sem pen[illegible] que conseguiu um *home run*".

Exposição em prosa é relativamente fácil, mas a câmera é uma máquina d[illegible] raios X com tudo que é artificial. Se tentarmos forçar a exposição em um fil[illegible] como em um romance, por meio de edição de livre associação ou cortes de co[illegible] ção semissubliminar que mostram "lampejos" dos pensamentos de um perso[illegible] gem, o resultado será notadamente artificial.

SEQUÊNCIAS DE SONHO

A *Sequência de Sonho* é a exposição em um vestido de gala. Tudo o que foi dito se aplica em dobro para essas tentativas geralmente ineficazes de disfarçar a informação em clichês freudianos. Um dos poucos usos efetivos de um sonho abre MORANGOS SILVESTRES, de Bergman.

MONTAGEM

No uso americano desse termo, uma montagem é uma série de imagens rapidamente cortadas, que radicalmente condensa ou expande o tempo e frequentemente emprega efeitos óticos como *transições*, uso da íris, tela dividida, fusão ou outras imagens múltiplas. A energia elevada de tais sequências é usada para mascarar seu propósito: a tarefa mundana de passar informação. Como a Sequência de Sonho, a montagem é uma tentativa de fazer a exposição não dramatizada menos chata, ao manter os olhos do público ocupados. Com poucas exceções, montagens são tentativas preguiçosas de substituir a dramatização por fotografia e edição decorativas, e devem, portanto, ser evitadas.

NARRAÇÃO EM *VOICE-OVER*

Narração em *voice-over* é ainda outra maneira de divulgar a exposição. Como o flashback, é feito bem ou mal. O teste da narração é esse: pergunte a si mesmo, "se eu cortasse o *voice-over* do meu roteiro, a estória continuaria a ser bem contada?" Se a resposta é sim... deixe-a. Geralmente, o princípio "menos é mais" se aplica: quanto mais econômica é a técnica, mais impacto ela tem. Portanto, tudo o que pode ser cortado deve ser cortado. Existem, contudo, exceções. Se a narração pode ser removida e a estória continua em pé, então você provavelmente usou a narração para seu único bom propósito – como contraponto.

Narração como contraponto é um dos grandes dons de Woody Allen. Se cortássemos o *voice-over* de HANNAH E SUAS IRMÃS ou MARIDOS E ESPOSAS, suas estórias ainda seriam lúcidas e efetivas. Mas por que nós cortaríamos? A narração oferece boas tiradas, ironias e visões dos personagens e do mundo que não poderiam ser mostradas de outra forma. O *voice-over* para adicionar contrapontos não narrativos pode ser delicioso.

Ocasionalmente, uma breve narração contando algo, especialmente na abertura ou durante as transições entre os atos, como em BARRY LYNDON, é ino-

fensiva, *mas a moda de usar a narração para contar o filme ameaça o futuro da nossa a*
Mais e mais filmes de alguns dos melhores diretores de Hollywood e da Europa
indultam nessa prática indolente. Eles saturam a tela com pornografia suntuos
valores generosos de produção, então juntam as imagens com uma voz monóto
na trilha sonora, transformando o cinema no que um dia foi conhecido como *His-
tórias Clássicas em Quadrinhos.*

Muitos de nós foram expostos aos trabalhos dos grandes escritores le
Clássicos em Quadrinhos, romances desenhados com rubricas que contavam a estó
Isso é bom para as crianças, mas não é cinema. A arte do cinema conecta a Imagem
A, via edição, câmera ou movimento de lente, com a Imagem B e os efeitos são
significados C, D e E, *expressos sem explicação.* Recentemente, diversos filmes opta
por deslizar uma *steady-cam* através de quartos e corredores, para cima e para ba
nas ruas, mostrando os sets e o elenco enquanto o narrador fala, fala e fala
voice-over, nos contando sobre a criação do personagem, ou seus sonhos e med
ou explicando a política da sociedade da estória – até que o filme se transforma
pouco mais do que um livro em fita ilustrado e multimilionário.

Não exige muito talento e esforço preencher a trilha sonora com explicaçã
"Não conte, mostre" é um pedido por habilidade artística e disciplina, um aviso
para não aceitarmos a preguiça e para definir limitações criativas que exijam o uso
máximo de nossa imaginação e suor. Dramatizar cada virada em um fluxo constante
e natural de cenas é um trabalho duro, mas quando nós nos permitimos o conforto
de narração "na lata", cortamos a criatividade, eliminamos a curiosidade do público
e destruímos a direção narrativa.

Mais importante, "não conte, mostre" significa respeito à inteligência e sen-
sibilidade do nosso público. Convide-o a trazer o melhor de si para o ritual, p
assistir, pensar, sentir e tirar suas próprias conclusões. Não o pegue no colo com
se fosse uma criança e "explique" a vida, pois o uso ruim e excessivo da voz que
narra não é apenas negligente, é também condescendente. E, se a moda continuar,
o cinema se degradará em romances adulterados e nossa arte vai sumir.

Para estudar o design habilidoso da exposição, eu sugiro uma análise atenta de
JFK – A PERGUNTA QUE NÃO QUER CALAR. Obtenha o roteiro de Oliver
Stone e a fita, e quebre o filme cena a cena, listando todos os fatos, indiscutíveis ou
apenas supostos, que ele contém. Então perceba como Stone quebrou seu Mo
Everest de informação em suas peças vitais, dramatizando cada pedaço, criando u
passo para a progressão de revelações. É uma obra-prima de nossa arte.

16

PROBLEMAS E SOLUÇÕES

Esse capítulo examina oito problemas permanentes, desde como segurar o interesse do público até como adaptar textos de outras mídias, ou como lidar com furos de lógica. Para cada problema, a arte de escrever provê soluções.

O PROBLEMA DO INTERESSE

O marketing pode incitar o público a ir ao cinema, mas uma vez que o ritual começa, ele precisa de bons motivos para seguir envolvido. Uma estória deve capturar o interesse do público, segurá-lo constantemente e depois recompensá-lo com o Clímax. Essa tarefa é quase impossível, a não ser que o design atraia ambos os lados da natureza humana – intelecto e emoção.

Curiosidade é a necessidade intelectual de responder perguntas e fechar padrões abertos. A estória brinca com esse desejo universal fazendo o oposto, postando questões e abrindo as situações. Cada Ponto de Virada segura a curiosidade. Enquanto o protagonista é colocado em um risco crescente, o público pergunta "o que vai acontecer depois? E depois disso?", e, sobretudo, "no que isso tudo vai dar?" As respostas para essas perguntas não chegam até o Clímax do Último Ato; portanto, o público, seguro pela curiosidade, não sai da cadeira. Pense em todos os filmes ruins que assistiu até o fim por nenhuma outra razão além da resposta para essa pergunta insistente. Podemos fazer o público rir e chorar, mas, como notou Charles Reade, antes de tudo o fazemos esperar.

Preocupação, por outro lado, é a necessidade emocional dos valores positivos

da vida: justiça, força, sobrevivência, amor, verdade, coragem. A natureza hu[illegible] é tanto instintivamente repelida por aquilo que percebe como negativo, qu[illegible] atraída poderosamente para o positivo.

Quando a estória começa, o público, consciente ou instintivamente, [illegible] a paisagem das cargas de valor do mundo e dos personagens, tentando sep[illegible] bem do mal, o certo do errado, coisas de valor de outras sem valor. Ele pr[illegible] o *Centro do Bem*. Uma vez que encontra esse núcleo, suas emoções fluem pa[illegible]

A razão para procurarmos o Centro do Bem é que cada um de nós ac[illegible] que somos bons ou certos, e queremos nos identificar com o positivo. Lá de[illegible] de nós, sabemos ter falhas, talvez algumas sérias, até mesmo criminosas, m[illegible] alguma maneira achamos que, apesar disso, nosso coração está no lugar cer[illegible] piores pessoas acreditam ser boas. Hitler se via como o salvador da Europ[illegible]

Uma vez entrei em uma academia em Manhattan sem saber que e[illegible] ponto de encontro da máfia, e conheci um cara divertido e amável cujo apel[illegible] Mr. Coney Island, um título que conquistou no halterofilismo, quando era [illegible] lescente. Porém, ele era o "homem do botão". "Apertar o botão" significa cal[illegible] boca. Um homem do botão "aperta o botão", ou seja, cala as outras pessoas... [illegible] sempre. Um dia na sauna, ele se sentou e me perguntou, "E aí, Bob, me diz um[illegible] coisa. Você é uma das pessoas 'boas'?" Em outras palavras, eu pertencia à máfia[illegible]

A lógica da máfia é a seguinte: "as pessoas querem prostituição, narcótico[illegible] e jogo ilícito. Quando estão com problemas, querem subornar policiais e juízes[illegible] Elas querem provar os frutos do crime, mas são mentirosos hipócritas e não a[illegible] mitem isso. Nós providenciamos esses serviços, mas não somos hipócritas[illegible] lidamos com a realidade. Nós somos as pessoas 'boas'". Mr. Coney Island e[illegible] assassino inescrupuloso, mas lá dentro estava convencido de que ele era bom[illegible]

Não importa quem é o público, cada um procura o Centro do Bem, o [illegible] positivo por empatia e interesse emocional.

No mínimo, o Centro do Bem deve estar no protagonista. Outros pode[illegible] compartilhá-lo, pois podemos sentir empatia por um número infinito de persona[illegible] gens, mas nós *temos que* sentir empatia pelo protagonista. Por outro lado, o Cen[illegible] do Bem não quer dizer "ser bonzinho". Ser "bom" é definido tanto pelo qu[illegible] protagonista não é quanto pelo que ele é. Do ponto de vista do público, "bom[illegible] um julgamento feito em relação a um pano de fundo negativo, um universo qu[illegible] visto ou sentido como "ruim".

O PODEROSO CHEFÃO: os Corleone não são a única família corru[illegible] pois todas as outras famílias mafiosas também são, e até mesmo policiais e ju[illegible] Todo mundo nesse filme é criminoso ou tem relações com algum deles. M[illegible] Corleone têm uma qualidade positiva – lealdade. Em outros clãs mafiosos, os [illegible] gsteres se esfaqueiam pelas costas. Isso faz deles caras malvados *maus*. A leald[illegible]

[illegible]da família do Poderoso Chefão faz deles caras malvados *do bem*. Quando vemos essa qualidade positiva, nossas emoções se movem em sua direção e temos empatia pelos gângsteres.

Quão longe nós podemos levar nosso Centro do Bem? Com que tipo de monstros o público poderia sentir empatia?

FÚRIA SANGUINÁRIA: Cody Jarrett (James Cagney), o Centro do Bem no filme, é um assassino psicopata. Mas os escritores desenharam um ato magistral de equilíbrio entre forças negativas e positivas ao dar a Jarrett, antes de tudo, qualidades atraentes, e construindo uma paisagem repugnante e fatalista ao seu redor: sua gangue é formada por bobos sem vontade própria, mas ele tem capacidade de liderança. É perseguido por um esquadrão do FBI repleto de broncos sem brilho, enquanto ele é malandro e criativo. Seu "melhor amigo" é um informante do FBI, enquanto a amizade de Cody é genuína. Ninguém mostra afeição por ninguém, exceto Cody, que adora sua mãe. Essa construção da moral atrai a empatia e os sentimentos do público, "se eu tivesse de viver uma vida criminosa, eu seria como Cody Jarrett".

O PORTEIRO DA NOITE: na Estória Pregressa em flashbacks dramatizados, os protagonistas e amantes (Dirk Bogarde e Charlotte Rampling) se encontraram dessa maneira. Ele era um comandante sádico de um campo de concentração nazista, ela era uma prisioneira adolescente de natureza masoquista. Seu caso apaixonado durou anos dentro do campo. Quando a guerra acaba, cada um segue seu rumo. O filme abre em 1957, quando seus olhos se encontram no lobby de um hotel em Viena. Ele agora é um porteiro de hotel, ela, uma hóspede acompanhando seu marido, concertista de piano. Em seu quarto, diz a seu marido que está doente, manda-o para o concerto, e então retoma seu caso com o antigo amante. Esse casal é o Centro do Bem.

A escritora/diretora Liliana Cavani consegue esse feito ao rodear os amantes com uma sociedade de oficiais maldosos da SS no esconderijo. Ela então acende uma pequena vela para iluminar seu coração nesse mundo frio e escuro: não importa como os amantes se encontraram e a natureza de sua paixão, seu amor é real, no sentido mais profundo e verdadeiro. E mais, ele é testado até o limite. Quando oficiais da SS dizem a seu amigo que deve matá-la, pois ela pode expô-los, ele responde "não, ela é minha menina, ela é minha menina". Ele sacrificaria sua vida pela amante e vice-versa. Sentimos uma perda trágica quando os dois decidem morrer juntos no Clímax.

O SILÊNCIO DOS INOCENTES: os escritores do livro e do roteiro colocam Clarice (Jodie Foster) no ponto focal positivo, mas também moldam um segundo Centro do Bem ao redor de Hannibal Lecter (Anthony Hopkins), atraindo a empatia para ambos. Primeiro, mostram as qualidades admiráveis e desejáveis de

doutor Lecter: inteligência imensa, esperteza aguda e senso de ironia, um charm
so cavalheiro, e, o mais importante, calma. Como, nos perguntamos, alguém q
vive em um mundo tão infernal continua tão equilibrado e polido?

Então, para contrapor essas qualidades, os escritores cercam Lecter c
uma sociedade cínica e brutal. O psiquiatra de sua prisão é um sádico mani
por publicidade. Seus guardas são idiotas. Até o FBI, que quer a ajuda de Le
em um caso desconcertante, mente para manipulá-lo, usando de promessas fal
como uma prisão ao ar livre em uma das Ilhas Carolina. Em pouco tempo, raci
nalizamos: "então, ele come pessoas. Existem coisas piores. Agora não cons
pensar em nenhuma, mas..." Assim, nós caímos na empatia, matutando, "se
fosse um psicopata canibal, queria ser como o Lecter".

Mistério, Suspense, Ironia Dramática

Curiosidade e *Preocupação* criam três maneiras possíveis de conectar o público
estória: *Mistério, Suspense* e *Ironia Dramática*. Esses termos não devem ser confun
didos com gêneros; eles nomeiam o relacionamento estória/público, que varia de
acordo com o modo como seguramos o interesse.

No Mistério, o público sabe menos que os personagens.

Mistério significa ganhar interesse com a curiosidade por si só. Nós cri
mos e então escondemos fatos expositivos, particularmente fatos na Estória Pr
gressa. Nós despertamos a curiosidade do público sobre esses eventos passad
provando com dicas da verdade, então deliberadamente o colocamos no escuro
ao enganá-lo com "*red herrings*[1]", para que ele acredite ou suspeite de fatos falsos
enquanto escondemos os verdadeiros fatos.

"*Red herrings*" tem uma etimologia interessantíssima: quando camponeses
ladrões de veados e tetrazes faziam sua caça ilícita nas florestas medievais, eles
arrastavam um peixe, um arenque defumado, ao longo da trilha para confundir o
senhor do feudo na perseguição.

Essa técnica de criar interesse ao criar um jogo de adivinhação entre *red her-
rings* e suspeitos, confusão e curiosidade, agrada ao público de apenas um gênero
o *Mistério de Assassinato*, com seus dois subgêneros, o *Mistério Fechado* e o *Mistério
Aberto*.

O *Mistério Fechado* é a forma de Agatha Christie, na qual um assassinato

[1] Red Herrings: expressão da língua inglesa, que significa pistas falsas. Literalmente, significa "arenques ver-
melhos", mas é melhor traduzida como "arenques defumados". (N. do T.)

cometido sem ser visto, na Estória Pregressa. A convenção primária do "quem fez isso?" é apresentar múltiplos suspeitos. O escritor tem de desenvolver pelo menos três assassinos possíveis para constantemente enganar o público, levando-o a suspeitar da pessoa errada, o *red herrings*, enquanto segura a identidade do verdadeiro assassino até o Clímax.

O *Mistério Aberto* é a forma de *Columbo*, na qual o público vê o crime sendo cometido e, portanto, sabe o culpado. A estória gira em torno de "quem vai pegá-lo?", quando o escritor substitui os múltiplos suspeitos pelas múltiplas pistas. O assassinato deve ser elaborado e aparentemente um crime perfeito, um esquema complexo envolvendo inúmeros passos e elementos técnicos. Mas o público sabe, por convenção, que um desses elementos é uma falha de lógica fatal. Quando o detetive chega à cena, ele sabe instintivamente quem o fez, analisa diversas pistas procurando a falha que prova tudo, descobre e confronta o arrogante criminoso-perfeito, que então confessa espontaneamente.

Na forma do Mistério, o assassino e o detetive sabem os fatos muito antes do Clímax, mas fazem segredo. O público corre por fora, tentando descobrir o que os personagens-chave já sabem. Claro, se pudéssemos vencer a corrida, nos sentiríamos como perdedores. Tentamos adivinhar quem ou como, mas nós queremos que o detetive principal do escritor nos vença.

Esses designs puros podem ser misturados ou satirizados. CHINATOWN começa *Fechado*, mas então se torna *Aberto* no Clímax do Segundo Ato. OS SUSPEITOS parodia o *Mistério Fechado*. Começa como um "quem fez isso?", mas transforma-se em um "ninguém fez isso"... seja lá o que "isso" for.

No suspense, o público e os personagens sabem as mesmas informações.

Suspense combina Curiosidade e Preocupação. Noventa por cento de todos os filmes, comédia ou drama, seguram o interesse desse modo. No Suspense, contudo, a curiosidade não é sobre um fato, e sim sobre o resultado. O resultado de um *Mistério de Assassinato* é sempre certo. Apesar de nós não sabermos quem ou como, o detetive vai pegar o assassino e a estória acabará "para cima". Mas no Suspense a estória pode terminar "para cima", "para baixo" ou com ironia.

Personagens e público movem-se juntos ao longo da narrativa, dividindo o mesmo conhecimento. Quando um personagem descobre um fato expositivo, o público também descobre. Mas ninguém sabe "no que isso vai dar". Nesse relacionamento, nós sentimos empatia e nos identificamos com o protagonista, enquanto no Mistério puro nosso envolvimento é limitado à simpatia. Detetives mestres são charmosos e adoráveis, mas nunca nos identificamos com eles, por-

que são muito perfeitos e nunca estão em risco real. *Mistérios de Assassinā*
como jogos de tabuleiro, uma diversão aprazível para a mente.

Na Ironia Dramática, o público sabe mais do que os personagens.

A Ironia Dramática cria o interesse primariamente com a preocupaçã
minando a curiosidade sobre fato e consequência. Tais estórias começam
quentemente no final, deliberadamente soltando o resultado. Quando o púb
recebe a superioridade divina de conhecer os eventos antes de eles ocorrerem
experiência emocional muda. O que no Suspense seria ansiedade sobre o re
tado e temor pelo bem-estar do protagonista, na Ironia Dramática se transfo
no pavor do momento em que o personagem descobre o que já sabemos,
compaixão por alguém que vemos se dirigir ao desastre.

CREPÚSCULO DOS DEUSES: na primeira sequência, o corpo de
Gillis (William Holden) flutua com o rosto para baixo na piscina de Norma De
mond (Gloria Swanson). A câmera vai para o fundo da piscina, observa o corpo
em *voice-over* Gillis medita sobre como provavelmente estamos imaginando como
foi morto em uma piscina, e então, ele nos conta. O filme se torna um flashback
em longa-metragem, dramatizando a luta de um escritor pelo sucesso. Somos
movidos pela compaixão e pelo pavor enquanto assistimos a esse pobre sujeito se
dirigindo ao destino que já conhecemos. Percebemos que todas as tentativas de
Gillis para escapar das garras de uma bruxa rica e escrever um roteiro honesto
levarão a nada, e que ele vai acabar como um corpo na piscina.

TRAIÇÃO: o artifício da Antitrama de contar uma estória na ordem inve
sa, do fim para o princípio, foi inventada em 1934 por George S. Kaufman e Moss
Hart para sua peça *Merrily We Roll Along*. Quarenta anos mais tarde, Harold Pinter
usou essa ideia para explorar o uso supremo da Ironia Dramática. TRAIÇÃO é
uma *Estória de Amor* que abre com antigos amantes, Jerry e Emma (Jeremy Irons
e Patrícia Hodge) encontrando-se privativamente pela primeira vez anos após ter
minarem. Em um momento tenso, ela confessa que seu marido "sabe", sendo o
marido o melhor amigo de Jerry. Então o filme narra em flashback as cenas do
término do romance, segue com os eventos que causaram o término, vai ainda
mais longe com os dias de ouro do romance e termina no garoto-encontra-garota
Quando os olhos dos jovens amantes brilham com a antecipação, nossa emoção
não é clara: queremos que tenham um caso, pois o encontro foi doce, mas tam
bém sabemos de toda a dor e amargura que sofrerão.

Colocar o público na posição da Ironia Dramática não elimina toda a curio
sidade. O resultado de mostrar ao público o que vai acontecer é fazer com que ele

pergunte "como e por que esses personagens fizeram o que eu sei que fizeram?" A Ironia Dramática encoraja o público a olhar mais profundamente para as motivações e forças causais que mexem com a vida dos personagens. É por isso que nós frequentemente desfrutamos mais de um filme bom, ou pelo menos desfrutamos diferentemente, quando o vemos pela segunda vez. Nós não apenas flexionamos a compaixão e o pavor, emoções frequentemente subutilizadas, como também nos libertamos da curiosidade sobre fatos e resultados, podendo assim concentrar nas vidas internas, energias inconscientes e nos modos de funcionamento sutis da sociedade.

Contudo, a maioria dos gêneros não funciona como um Mistério puro ou uma Ironia Dramática pura. Em vez, dentro do relacionamento do Suspense, os escritores enriquecem a narrativa misturando os outros dois. No design geral do Suspense, algumas sequências podem empregar Mistério para aumentar a curiosidade sobre certos fatos, outras podem se virar para a Ironia Dramática para tocar o coração do público.

CASABLANCA: no final do Primeiro Ato descobrimos que Rick e Ilsa tiveram um caso em Paris que acabou. O Segundo Ato abre com um flashback de Paris. Usando a vantagem da Ironia Dramática, assistimos aos jovens amantes dirigindo-se para a tragédia e sentimos um carinho especial por sua inocência romântica. Observamos profundamente os momentos em que estiveram juntos, perguntando a nós mesmos porque seu amor terminou em corações partidos e como eles vão reagir quando descobrirem o que já sabemos.

Mais tarde, no clímax do Segundo Ato, Ilsa está de volta aos braços de Rick, preparada para deixar seu marido por ele. O Terceiro Ato se vira para o Mistério, ao mostrar Rick tomando sua decisão crítica sem nos informar qual é essa escolha. Como Rick sabe mais do que nós, a curiosidade é espicaçada: ele vai fugir com Ilsa? Quando a resposta chega, nos atinge com um baque.

Suponha que você esteja escrevendo um *Thriller* sobre um psicopata, cuja arma é um machado, e uma mulher detetive, e está pronto para escrever o Clímax da Estória. Você o ambientou em um corredor mal iluminado de uma mansão antiga. Ela sabe que o assassino está por perto e destrava sua arma enquanto anda lentamente, passando por diversas portas à direita e à esquerda, estendendo-se até onde podemos ver. Qual dessas três estratégias usar?

Mistério: esconda do público um fato conhecido pelo antagonista.

Feche todas as portas, de modo que, enquanto ela se move pelo corredor, o olho do público procure pela tela, imaginando, "onde ele está? Atrás da primeira porta? Da próxima porta? Da seguinte?" Então ele ataca arrebentando... o teto!

Suspense: dê ao público e aos personagens a mesma informação.

No final do corredor uma porta entreaberta com uma luz vinda de trás for-

mando a sombra de um homem segurando um machado. Ela vê a sombra e [illegible] A sombra recua da parede. CORTA PARA: atrás da porta, um homem, com machado na mão, espera: ele sabe que ela está lá e sabe também que ela sabe [illegible] ele está lá, pois ouviu suas passadas pararem. CORTA PARA: o corredor, onde [illegible] hesita: ela sabe que ele está lá e ela sabe que ele sabe que ela sabe que ele está [illegible] pois viu sua sombra se mover. Sabemos que ela sabe que ele sabe, mas ningu[illegible] sabe no que isso vai dar? Ela vai matá-lo? Ou ele vai matá-la?

Ironia Dramática: empregue o artifício favorito de Hitchcock e esconda [illegible] protagonista um fato conhecido pelo público.

Ela lentamente caminha para a porta fechada no final do corredor.

CORTA PARA: atrás da porta, um homem com um machado. COR[illegible] PARA: o corredor, enquanto ela se aproxima da porta fechada. O público, sab[illegible] do o que ela não sabe, troca de emoção, da ansiedade para o pavor: "Não che[illegible] perto daquela porta! Pelo amor de Deus, não abra aquela porta! Ele está atr[illegible] você! Cuidado!"

Ela abra a porta e... desce o machado.

Por outro lado, se ela abrisse a porta e abraçasse o homem...

```
                HOMEM DO MACHADO
        (massageando os mús-
        culos doloridos)
        Querida, estive cor-
        tando lenha a tarde
        inteira. O jantar está
        pronto?
```

...isso não seria Ironia Dramática, mas *Mistério Falso* e sua prima pouco e[illegible] perta, *Surpresa Barata*.

Certa quantidade de curiosidade por parte do público é essencial. Sem ela, a [illegible] Direção Narrativa é brecada. O comando da arte lhe dá poder de esconder fatos [illegible] ou resultados para manter o público olhando para frente, perguntando. Ela lhe d[illegible] poder de mistificar o público, se isso é apropriado. Mas você nunca deve abus[illegible] desse poder. Se esse for o caso, o público, frustrado, vai se desligar. Em vez diss[illegible] dê uma recompensa a quem vai ao cinema por sua concentração com respost[illegible] honestas e reveladoras para suas questões. Sem truques baixos, sem Surpre[illegible] Baratas, sem Mistério Falso.

O Mistério Falso é uma curiosidade simulada causada pelo encobrimento ar[illegible] ficial de um fato. Exposição que poderia e deveria ser dada ao público é segurada [illegible] esperança de manter o interesse do público em passagens longas não dramatizada[illegible]

FADE IN: o piloto de um avião cheio luta contra uma tempestade elétrica. Um raio atinge a asa e o avião mergulha em direção a uma montanha. CORTA PARA: seis meses antes, em um flashback de trinta minutos que tediosamente detalha a vida dos passageiros e da tripulação, indo até o voo fatal. Essa provocação ou *cliff-hanger*[2] é uma promessa furada feita pelo escritor: "Não se preocupe, galera, se vocês continuarem comigo por toda essa parte chata, eu eventualmente volto para as coisas legais".

O PROBLEMA DA SURPRESA

Nós vamos a um contador de estórias com uma reza: "por favor, faça com que a estória seja boa. Deixe-a me ter uma experiência que nunca tive, visões internas de uma nova verdade. Deixe-me rir de algo que nunca achei engraçado. Deixe-me comovido com algo que jamais me tocou. Deixe-me ver o mundo de uma maneira nova. Amém". Em outras palavras, o público reza pela surpresa, a reversão da expectativa.

Quando os personagens surgem na tela, o público os rodeia com expectativas, sentindo que "isso" vai acontecer, "aquilo" vai mudar, Senhorita A ficará com o dinheiro, Sr. B ficará com a garota e Senhorita C vai sofrer. Se o que o público espera acontecer acontece, ou pior, se isso acontece da *mesma maneira* que esperava que fosse acontecer, o público sairá do cinema decepcionado. Temos que surpreendê-lo.

Existem dois tipos de surpresa: a barata e a verdadeira. A surpresa verdadeira surge da revelação súbita da Brecha entre expectativa e resultado. Essa surpresa é "verdadeira" porque é seguida por uma profusão de visões internas dos personagens, a revelação de uma verdade escondida sob a superfície do mundo ficcional.

A Surpresa Barata se aproveita da vulnerabilidade do público. Quando senta no escuro, o público coloca suas emoções nas mãos do contador de estórias. Nós sempre podemos chocar quem está no cinema cortando grosseiramente para algo que não esperavam ver ou distanciando-se de algo que eles esperam continuar. Quebrando súbita e inexplicavelmente o fluxo narrativo, nós sempre podemos atingir as pessoas. Mas, como reclamou Aristóteles, "estar prestes a atuar e não atuar é o pior. É chocante sem ser trágico".

Em certos gêneros – *Terror, Fantasia e Thriller* – surpresas baratas são uma convenção, e também parte da diversão: o herói caminha por uma viela escura. Uma mão aparece da margem da tela e agarra seu ombro, o herói se vira – e é

[2] Cliff-hanger: do inglês, algo que mantém um objeto suspenso sobre um abismo. Essa expressão denota o ato de manter a curiosidade do público ao revelar apenas uma parte de uma cena. (N. do T.)

seu melhor amigo. Fora desses gêneros, contudo, surpresa barata é um a medonho.

A MINHA ESTAÇÃO PREFERIDA: uma mulher (Catherine Dene casada, mas não é feliz. Seu irmão possessivo tenta acabar com o casamen sua irmã, até que finalmente é convencida de que não conseguirá ser feliz co marido, ela o deixa e se muda para o apartamento do irmão. Irmão e irmã di um apartamento no último andar. Ele chega em casa, um dia, sentindo ter incertos. Ao entrar, vê uma janela aberta, e as cortinas balançantes ao vento corre e olha para baixo. De seu ponto de vista, vemos sua irmã esmagada no p mento, lá embaixo, cercada de uma poça de sangue. CORTA PARA: o qua sua irmã, que acorda de uma soneca.

Por que, em um *Drama Doméstico* sério, um diretor recorreria a imagens rendas e chocantes da imaginação nervosa do irmão? Talvez porque os trin nutos anteriores foram tão insuportavelmente chatos que ele achou que er de chutar nossos queixos com um truque que aprendeu na escola de cinema.

O PROBLEMA DA COINCIDÊNCIA

Estória cria significado. Coincidência, portanto, supostamente deveria ser nossa inimiga, pois é a colisão aleatória e absurda das coisas do universo que, por de finição, não têm sentido. Ainda assim, coincidência é parte da vida, muitas vezes uma parte poderosa, chacoalhando a existência e depois desaparecendo tão surdamente quanto chegou. A solução, portanto, não é evitar a coincidência, m dramatizar o modo como ela entra na vida sem sentido, fazendo com que adq significado com o tempo, como a antilógica da aleatoriedade transformando-se n lógica da vida-como-vivida.

> **Primeiro, traga a coincidência cedo na estória para permitir que o tempo construa um significado a partir dela.**

O Incidente Incitante de TUBARÃO: um tubarão, por causas aleatórias come uma banhista. Mas uma vez na estória, o tubarão não sai. Ele fica e obtém significado enquanto ameaça continuamente os inocentes, até que nós sintamos que a besta faz isso de propósito, e o pior, gosta disso. Todos nós machucamos pessoas inadvertidamente, mas nos arrependemos imediatamente. Mas quan alguém procura propositadamente causar dor nos outros e sente prazer com is trata-se de maldade. O tubarão então se transforma em um ícone poderoso do lado negro da natureza que adoraria nos engolir rindo.

A coincidência, portanto, não deve aparecer na estória, virar uma cena, e depois sumir. Por exemplo: Eric procura desesperadamente sua amante, com quem brigou, mas ela se mudou. Após procurá-la em vão, para para tomar uma cerveja. No banco ao seu lado, senta o agente imobiliário que vendeu a nova casa para Laura. Ele dá a Eric o seu endereço exato. Eric agradece, sai e nunca mais vê o vendedor. Não que essa coincidência não possa acontecer, mas ela não tem sentido algum.

Por outro lado, suponha que o vendedor não consiga se lembrar do endereço, mas se recorda que Laura comprou um carro esportivo italiano no mesmo dia. Os dois homens saem juntos e veem seu Maserati na rua. Eles vão até sua porta. Ainda brava com Eric, Laura os convida para entrar e flerta com o vendedor para irritar seu ex-amante. O que era uma boa sorte insignificante se torna uma força do antagonismo para o desejo de Eric. Esse triângulo pode ser construído significativamente pelo resto da estória.

Uma regra básica é nunca usar a coincidência após a metade narrativa. Em vez disso, coloque a estória cada vez mais nas mãos dos personagens.

> **Segundo, nunca use a coincidência para virar um final. Isso é *deus ex machina*, o maior pecado de um escritor.**

Deus ex machina é uma frase latina tirada dos teatros clássicos da Grécia e de Roma, e significa "o deus do sistema". De 500 a.C. até 500 D.C., o teatro florescia nas margens do Mediterrâneo. Nesses séculos, centenas de dramaturgos escreviam para esses palcos, mas apenas sete ainda são lembrados. O resto foi piedosamente esquecido, devido, primariamente, a propensão de usar *deus ex machina* para escapar dos problemas da estória. Aristóteles reclamou dessa prática, soando muito como um produtor de Hollywood: "por que esses escritores não conseguem criar finais que funcionem?"

Nesses anfiteatros soberbos, acusticamente perfeitos, alguns com capacidade para dez mil pessoas, havia, no fundo do palco em semicírculo, uma parede alta. Abaixo, existiam portas ou arcos para as entradas e saídas. Porém, os atores que interpretavam deuses eram levados ao palco por cima da parede, em pé em uma plataforma suspensa por cordas e polias. Esse artifício "deus do sistema" era uma analogia visual à descida das divindades do Monte Olimpo, e a volta ao topo da montanha.

Criar o Clímax da estória era tão difícil há dois mil e quinhentos anos atrás quanto é agora. No entanto, os dramaturgos antigos tinham uma saída. Eles cozinhariam uma estória, criariam Pontos de Virada até que tivessem o público na beirada de seus assentos de mármore. Então, se a criatividade do

dramaturgo secasse, e ele estivesse perdido, sem um Clímax verdadeiro, u convenção permitia deixar esse problema de lado, arrastando um deus p o palco e deixando que Apolo ou Atena resolvessem tudo. Quem vive, qu morre, quem casa com quem, quem está danado para eternidade. E eles ziam isso sempre.

Nada mudou nos últimos vinte e cinco séculos. Escritores ainda cozinh estórias que não conseguem terminar. Mas em vez de usar um deus para conseg o final, eles usam "atos divinos" – o furacão que salva os amantes em FURACÃ a debandada de elefantes que resolve o triângulo amoroso em NO CAMINH DOS ELEFANTES, o acidente de trânsito que acaba com O DESTINO BA À SUA PORTA e A INSUSTENTÁVEL LEVEZA DO SER, o Tiranossa Rex que salta bem na hora para devorar os velociraptors em JURASSIC PARK PARQUE DOS DINOSSAUROS.

Deus ex machina não apenas apaga todo o significado e a emoção, ele é insulto ao público. Cada um de nós sabe que devemos escolher e agir, para o be ou para o mal, para determinar o significado de nossas vidas. Ninguém e nada que coincida virá para nos tomar essa responsabilidade, mesmo com as injustiças e caos ao nosso redor. Você pode estar trancafiado em uma cela pelo resto da vida por um crime que não cometeu, mas toda manhã ainda tem de acordar e criar um significado. Eu esmago meu crânio contra essa parede ou acho uma maneira de passar meus dias com algum valor? Nossas vidas estão, enfim, em nossas mãos. *Deus ex machina* é um insulto porque é uma mentira.

A exceção são os filmes Antiestruturados que substituem a causalidade coincidência: WEEKEND À FRANCESA, CORAÇÕES SOLITÁRIOS, E TRANHOS NO PARAÍSO e DEPOIS DE HORAS começam com uma coin dência, progridem por coincidência e terminam em coincidência. Quando a coin cidência controla a estória, ela cria um sentido novo e muito significante: a vida é absurda.

O PROBLEMA DA COMÉDIA

Escritores de comédia frequentemente acham que, em seu mundo selvagem, os princípios que guiam o escritor dramático não se aplicam. No entanto, seja uma sátira leve ou uma farsa enlouquecida, a comédia é apenas outra forma de cont uma estória. Existem, contudo, exceções importantes que começam na divisã profunda entre a visão cômica e a visão trágica da vida.

O escritor dramático admira a humanidade e cria trabalhos que dizem, em essência: sob as piores circunstâncias, o espírito humano é magnífico. A coméd

aponta que, nas melhores das circunstâncias, seres humanos sempre arranjam alguma maneira de estragar tudo.

Quando espiamos o que há por trás da máscara sorridente do cinismo cômico, encontramos um idealista frustrado. A sensibilidade cômica quer que o mundo seja perfeito, mas quando olha em volta, encontra a ganância, a corrupção e a demência. O resultado é um artista raivoso e deprimido. Se você duvida disso, convide um para jantar em sua casa. Todo anfitrião de Hollywood já cometeu esse erro: "vamos convidar alguns escritores de comédia para a festa! Isso vai animar as coisas". Claro... até os paramédicos chegarem.

Esses idealistas raivosos, contudo, sabem que se derem uma palestra sobre como o mundo é um lugar podre, ninguém vai ouvi-los. Mas se trivializarem os exaltados, abaixarem as calças dos esnobes, se expuserem a sociedade por sua tirania, idiotice e ganância e conseguirem fazer as pessoas rirem, então as coisas podem mudar. Ou se equilibrar. Então, Deus abençoe os escritores de comédia. O que seria de nossas vidas sem eles?

A comédia é pura: se o público ri, ela funciona; se não ri, não funciona. Fim de discussão. É por isso que os críticos odeiam comédias; não há nada a dizer. Se eu fosse discutir que CIDADÃO KANE é um exercício forçado de espetáculo exagerado, povoado por personagens estereotipados, virado de forma manipuladora, repleto de clichês freudianos e pirandellianos autocontraditórios, feito por um diretor metido de mão pesada querendo impressionar o mundo, nós poderíamos discutir para sempre, pois em CIDADÃO KANE o público fica quieto. Mas se eu dissesse que UM PEIXE CHAMADO WANDA é sem graça, você teria pena de mim e tomaria seu rumo. Em uma comédia, a risada acaba com qualquer discussão.

O escritor dramático é fascinado pela vida interna, pelas paixões e pelos pecados, as loucuras e sonhos no coração humano. O escritor de comédia, não. Ele se fixa à vida social – a idiotice, a arrogância e a brutalidade na sociedade. O escritor de comédia escolhe uma instituição em particular que acredita incrustada de hipocrisia e burrice, e então parte para o ataque. Frequentemente, podemos apontar a instituição social atacada ao notar pelo título do filme[3].

A CLASSE DOMINANTE ataca os ricos; assim como TROCANDO AS BOLAS, UMA NOITE NA ÓPERA, IRENE, A TEIMOSA. M*A*S*H ataca os militares, assim como A RECRUTA BENJAMIN e RECRUTAS DA PESADA. Comédias Românticas – JEJUM DE AMOR, AS TRÊS NOITES DE EVA,

3 Títulos: os títulos originais da lista de filmes que segue indicam claramente as instituições atacadas. No entanto, isso se perde muitas vezes com a tradução dos títulos para o português. Um exemplo: "Trocando as bolas", no original "Trading Places". "Trading Places" pode significar tanto "trocando de lugar" quanto "locais onde se pratica o comércio" – no caso, uma bolsa de valores –, criando um duplo sentido impossível de ser alcançado no português. (N. do T.)

HARRY E SALLY – FEITOS UM PARA O OUTRO – satirizam a instituiç[illegible] paquera. REDE DE INTRIGAS, LOUCADEMIA DE POLÍCIA, CLUBE D[illegible] CAFAJESTES, ISTO É SPINAL TAB, A HONRA DO PODEROSO PRIZ[illegible] PRIMAVERA PARA HITLER, DR. FANTÁSTICO, NASTY HABITS e [illegible] RIAS EM ALTO ASTRAL atacam a televisão, a escola, irmandades de faculd[illegible] rock'n'roll, a máfia, o teatro, as políticas da Guerra Fria, a Igreja Católica e [illegible] colônia de férias, respectivamente. Se um gênero cinematográfico está em vo[illegible] também está maduro para as piadas: APERTEM OS CINTOS... O PILOTO S[illegible] MIU, O JOVEM FRANKENSTEIN, CORRA QUE A POLÍCIA VEM AÍ[illegible] que era conhecido como Comédia de Costumes se tornou a sitcom – uma sá[illegible] do comportamento da classe média.

Quando uma sociedade não pode ridicularizar e criticar suas instituiç[illegible] ela não pode rir. O livro mais curto que poderia ser escrito é sobre a históri[illegible] humor alemão, uma cultura que sofre com o feitiço de um medo paralisant[illegible] autoridade. Comédia é, em essência, uma arte raivosa e antissocial. Para resol[illegible] os problemas de uma comédia fraca, portanto, o escritor primeiro pergunta: [illegible] estou nervoso com o quê? Ele encontra aquele aspecto da sociedade que faz se[illegible] sangue ferver e vai para a luta.

Design cômico

No drama, o público continuamente agarra porções do futuro, empurrand[illegible] estória pelo tempo, desejando saber o desfecho. Mas a *Comédia* permite qu[illegible] escritor freie a *Direção Narrativa* e a mente do público ao se projetar adiant[illegible] interpole na narrativa uma cena sem nenhum propósito na estória. Ela está lá so[illegible] pelas risadas.

A PEQUENA LOJA DE HORRORES: um paciente masoquista (Bill Murray) visita um dentista sádico (Steve Martin), e enquanto se aninha na cadeira, diz: "eu quero um tratamento de canal bem demorado". É muito engraçad[illegible] mas não tem nada a ver com a estória. Se cortada, ninguém perceberia. Mas el[illegible] deveria ser cortada? Claro que não, a cena é hilária. Quão pouca estória pode[illegible] ser contada e quanto de comédia pura pode ser colocada dentro de um filme[illegible] Assista algo dos Irmãos Marx. São estórias definidas, completas, com Inciden[illegible] Incitante, clímax do primeiro, do segundo e do terceiro ato, que sempre s[illegible] tentam um filme dos Irmãos Marx... por um tempo total de aproximadam[illegible] dez minutos. Os outros oitenta minutos se rendem ao gênio estonteante de [illegible] comédia.

A comédia tolera mais coincidência do que o drama, e pode até permiti[illegible]

final *deus ex machina*... se duas coisas forem feitas: primeiro, o público tem de sentir que o protagonista cômico já sofreu o bastante. Segundo, que nunca se desespera e perde as esperanças. Sob essas condições, o público deve pensar: "ah, diabos, dê a ele o que quer".

EM BUSCA DO OURO: no clímax, Carlitos (Charlie Chaplin) está quase morrendo congelado quando uma tempestade de neve arranca sua barraca do chão, arrasta Chaplin pelo Alasca e então o joga em uma mina de ouro. CORTA PARA: ele está rico, vestido elegantemente, fuma um charuto e volta para casa. Uma coincidência cômica que deixa o público pensando, "o cara comeu seus sapatos, quase foi jantado por outros mineiros, devorado por um urso, rejeitado por dançarinas de cabaré – ele andou até o Alasca. Deixa o cara em paz".

A diferença incisiva entre a comédia e o drama é essa: ambas viram as cenas com surpresa e visão, mas na comédia, quando uma Brecha se abre, a surpresa faz com que as maiores risadas explodam.

UM PEIXE CHAMADO WANDA: Archie leva Wanda para um ninho do amor emprestado. Ofegante com a antecipação, ela assiste da cama as piruetas de Archie ao redor do quarto, tirando a roupa e entoando um poema russo que a deixa excitada. Ele coloca sua cueca na cabeça e se declara livre do medo da vergonha... e a porta abre e uma família inteira entra. Uma Brecha matadora entre a expectativa e o resultado.

De forma simples, uma *Comédia* é uma estória engraçada, uma piada elaborada se desenrolando ao longo do tempo. Apesar de a perspicácia iluminar a narração, sozinha ela não faz uma *Comédia* verdadeira. Em vez disso, a perspicácia frequentemente cria híbridos como a *Dramédia* (NOIVO NEURÓTICO, NOIVA NERVOSA) e a *Crimédia* (MÁQUINA MORTÍFERA). Você sabe que escreveu uma comédia verdadeira quando faz uma vítima inocente se sentar e ouvir sua estória, e, apenas contando o que acontece, sem parafrasear os diálogos ou as *gags* visuais, ela ri. A cada vez que você vira uma cena, ela ri; vire novamente e ela ri novamente; vira, ri, até que no final do seu relato ela estará no chão. Isso é uma *Comédia*. Se você conta sua estória e as pessoas não riem, não escreveu uma *Comédia*. Você escreveu... outra coisa.

A solução, contudo, não é encontrada na tentativa de se escrever falas espertas ou em tortas na cara. As *gags* vêm naturalmente quando a estrutura cômica pedir. Em vez disso, concentre-se nos Pontos de Virada. Para cada ação, primeiro pergunte "o que é o oposto disso?", e então dê mais um passo e pergunte "o que vai além do oposto disso?" Abra brechas com surpresas cômicas – escreva uma *estória* engraçada.

O PROBLEMA DO PONTO DE VISTA

Para um roteirista, *Ponto de Vista* tem dois significados. Primeiro, ocasion mente pedimos tomadas de PV[4]. Por exemplo:

```
INT. SALA DE JANTAR - DIA

Jack bebe café, quando subitamente ouve um BARULHO D
FREADA e uma BATIDA que sacode a casa. Ele corre pa
a janela.

PV DE JACK

fora da janela: o carro de seu filho Tony prensado
portão da garagem, e Tony cambaleando no gramado, bê
bado e rindo.

EM JACK

abrindo a janela com raiva.
```

O segundo significado, porém, se aplica à visão do escritor. De qual Ponto de Vista a cena é escrita? De qual Ponto de Vista a estória como um todo é contada

PV DENTRO DA CENA

Cada estória é ambientada em um tempo e lugar específicos, ainda assim cena a cena, enquanto imaginamos os eventos, onde estamos *no espaço* para visualizar a ação? Esse é o Ponto de Vista – o ângulo físico que usamos para descrever o comportamento de nossos personagens, sua interação um com o outro e com ambiente. O modo como fazemos nossas escolhas de Ponto de Vista tem influ ência enorme na maneira que o leitor reage à cena e como o diretor, futuramente vai filmá-la.

Nós podemos nos imaginar em qualquer lugar em um círculo ao redor ação ou no centro da ação olhando para fora em 360 graus diferentes – ou aci da ação, abaixo, em qualquer lugar, globalmente. Cada escolha de PV tem efe diferente na empatia e na emoção.

[4] PV: Ponto de Vista. (N. do T.)

Por exemplo, continuando a cena de pai/filho acima, Jack chama Tony pela janela e eles discutem. O pai exige saber por que um filho que faz medicina está bêbado e descobre que a universidade o expulsou. Tony vai embora, perturbado. Jack corre da casa para a rua e consola seu filho.

Existem quatro escolhas de PV bastante diferentes para essa cena: um, coloque Jack exclusivamente no centro de sua imaginação. Siga-o da mesa para a janela, vendo o que ele vê e suas reações para os acontecimentos. Então ande com ele da casa para a rua, enquanto persegue Tony para abraçá-lo. Dois, faça o mesmo com Tony. Fique exclusivamente com ele, enquanto dirige o carro pela rua, passa pela grama e bate na porta da garagem. Mostre suas reações quando ele sai do carro destruído para enfrentar seu pai na janela. Leve-o para a rua, então subitamente faça com que se vire enquanto seu pai corre para abraçá-lo. Três, alterne o PV de Jack e o PV de Tony. Quatro, use um PV neutro. Imagine os dois, como um escritor de comédia faria, à distância e de perfil.

A primeira nos encoraja a sentir empatia por Jack, a segunda por Tony, a terceira nos aproxima de ambos e a quarta de nenhum, fazendo com que riamos deles.

PV DENTRO DA ESTÓRIA

Se nas duas horas de um longa-metragem, você consegue trazer o público para um relacionamento complexo e profundamente satisfatório com apenas um personagem, uma compreensão e envolvimento que eles carregarão para o resto de suas vidas, já fez mais do que a grande maioria dos filmes. Geralmente, portanto, contar a estória toda do Ponto de Vista do protagonista – disciplinar-se para o protagonista, fazer com que ele seja o centro de seu universo imaginativo, e trazer toda a estória, evento por evento, para o protagonista enriquece a narrativa. O público testemunha os eventos apenas quando o protagonista os encontra. Isso, claramente, é a maneira mais difícil de contar uma estória.

A maneira fácil é pular ao longo do tempo e do espaço, pegando pequenos acontecimentos que facilitem a exposição, mas isso faz com que a estória perca seu foco e sua tensão. Como as limitações de ambiente, convenções de gênero e a Ideia Governante, moldar a estória a partir do Ponto de Vista exclusivo do protagonista é uma disciplina criativa. Ela cobra da imaginação e exige o melhor do seu trabalho. O resultado é um personagem e uma estória firmes, regulares e memoráveis.

Quanto mais tempo você gasta com um personagem, mais oportunidades tem de testemunhar suas escolhas. O resultado é mais empatia e envolvimento emocional do público com o personagem.

O PROBLEMA DA ADAPTAÇÃO

O conceito de adaptação é que o árduo trabalho de se fazer uma estória pode ser evitado fazendo a opção de um trabalho literário e depois transformá-lo num roteiro. Esse quase nunca é o caso. Para entender as dificuldades da adaptação temos de analisar novamente a complexidade da estória.

No século vinte, temos três meios para se contar uma estória: prosa (romance, novela, conto), teatro (peça, musical, ópera, mímica, balé) e a tela (filme e televisão). Cada meio conta estórias complexas, levando personagens para conflitos simultâneos nos três níveis da vida; contudo, cada um tem seu poder distinto e sua beleza inata em *cada um* desses níveis.

A força e encanto únicos do romance é a dramatização do conflito interno. Isso é o que a prosa faz melhor, muito melhor do que uma peça ou um filme. Seja em primeira ou terceira pessoa, o romancista desliza para dentro do pensamento e do sentimento do personagem com sutileza, densidade e imagens poéticas, para projetar na imaginação do leitor o turbilhão de paixões do conflito interno. No romance, o conflito extrapessoal é delineado pela descrição, imagens em palavras dos personagens lutando com a sociedade ou com o ambiente, enquanto o conflito pessoal é moldado pelo diálogo.

A graça e comando únicos do teatro é a dramatização do conflito pessoal. Isso é o que o teatro faz melhor, muito melhor do que um romance ou um filme. Uma ótima peça é quase diálogo puro, talvez 80 por cento para os ouvidos e 20 por cento para os olhos. Comunicação não verbal – gestos, olhares, sexo, lutas – é importante, mas, na maior parte das vezes, os conflitos pessoais evoluem para pior ou para melhor por meio da conversa. E mais, o dramaturgo tem uma licença que os roteiristas não têm – pode escrever o diálogo de um jeito que nenhum ser humano já falou. Pode escrever não apenas diálogos poéticos, mas, como Shakespeare, T. S. Eliot e Christopher Frye, usar a própria poesia como diálogo, levantando a expressão dos conflitos pessoais para alturas incríveis. Adicionalmente, ele tem a voz do ator, ao vivo, para dar nuances de tom e pausas que os levam ainda mais alto.

No teatro, o conflito interno é dramatizado pelo subtexto. Quando um ator vive o personagem a partir de seu interior, o público vê, pelo que é dito e feito,

os pensamentos e sentimentos subjacentes. Como em um romance em primeira pessoa, o teatro pode mandar um personagem para a boca do palco em um solilóquio, para falar intimamente com o público. Ao dirigir-se diretamente, contudo, o personagem não conta necessariamente a verdade, ou, se for sincero, pode não conseguir entender sua vida interna e contar a verdade inteira. O poder do teatro de dramatizar o conflito interno por meio do subtexto não falado é amplo, mas, comparado com o romance, limitado. O palco pode também dramatizar o conflito extrapessoal, mas quanto da sociedade ele pode sustentar? Quantos ambientes podem ser criados com cenário e adereços?

O poder e esplendor únicos do cinema é a dramatização do conflito extrapessoal, imagens grandes e vívidas de seres humanos envolvidos por sua sociedade e ambiente, se digladiando com a vida. Isso é o que um filme faz melhor, melhor que uma peça ou um livro. Se nós pegássemos um único frame de BLADE RUNNER – O CAÇADOR DE ANDROIDES e pedíssemos para o melhor estilista da prosa que houvesse no mundo criar um equivalente verbal para aquela composição, ele encheria páginas e mais páginas de palavras e jamais capturaria a essência. E aquela é apenas uma de milhares de imagens complexas que se seguem ao longo da experiência do público.

Os críticos frequentemente reclamam de sequências de perseguição, como se elas fossem um novo fenômeno. A primeira grande descoberta do Cinema Mudo foi a perseguição, vivificando Charlie Chaplin e os Policiais de Keystone, milhares de Faroestes, a maioria dos filmes de D.W. Griffith, BEN-HUR, O ENCOURAÇADO POTEMKIN, STORM OVER ASIA e o belo AURORA. A perseguição é um ser humano caçado pela sociedade, lutando com o mundo físico para escapar e sobreviver. É conflito extrapessoal puro, cinema puro, a coisa mais natural para se fazer com uma câmera e uma moviola.

Para expressar o conflito pessoal, o roteirista deve fazer com que o diálogo seja da maneira que falamos. Quando usamos linguagem teatral na tela, a reação imediata do público é: "as pessoas não falam assim". Exceto em casos especiais como Shakespeare filmado, o roteiro requer uma linguagem naturalista. Como close-ups, iluminação e nuanças de ângulo, expressões faciais e gestos se tornam muito eloquentes. Contudo, o roteirista não pode dramatizar o conflito pessoal com tanta intensidade poética quanto no teatro.

A dramatização do conflito interno na tela está exclusivamente no subtexto, enquanto a câmera olha através do rosto do ator e vê os pensamentos e sentimentos que estão lá dentro. Até narração pessoal diretamente para a câmera em NOIVO NEURÓTICO, NOIVA NERVOSA ou a confissão de Salieri em AMADEUS tem camadas de subtexto. A vida interior pode ser expressa impressionantemente em um filme, mas jamais alcançará a densidade ou a complexidade de um romance.

Esse é nosso cenário. Agora, imagine os problemas da adaptação. Por décadas, centenas de milhões de dólares foram gastos na compra dos direitos cinematográficos de trabalhos literários, que então são jogados no colo dos roteiristas que os leem e saem correndo gritando noite afora, "nada acontece! O livro inteiro está na cabeça do personagem!"

Portanto, o primeiro princípio da adaptação: **quanto mais puro o romance ou a peça, pior o filme.**

"Pureza literária" não significa sucesso literário. A pureza de um romance significa que a narração se localiza exclusivamente no nível interno de conflito, empregando complexidades linguísticas para incitar, avançar e atingir o clímax da estória com relativa independência das forças pessoais, sociais e ambientais: *Ulisses*, de Joyce. Pureza no teatro significa uma narrativa exclusivamente de conflito pessoal, empregando a palavra falada em excessos poéticos para incitar, avançar e atingir o clímax da estória com relativa independência das forças internas, sociais e ambientais: *The Cocktail Party*, de T.S. Eliot.

Tentativas de adaptar a literatura "pura" falham por duas razões: uma é a impossibilidade estética. A imagem é pré-linguística; não existem equivalentes cinematográficos, ou mesmo aproximações, para os conflitos enterrados na linguagem extravagante de grandes romancistas ou dramaturgos. Dois, quando um artista de talento menor tenta adaptar a obra de um gênio, o que é mais provável? O de talento menor se elevar ao nível do gênio ou o gênio ser arrastado para o nível do adaptador?

As telas do mundo são manchadas frequentemente por cineastas pretensiosos que desejam ser reconhecidos como um novo Fellini ou Bergman, mas, ao contrário de Fellini e Bergman, não conseguem criar trabalhos originais. Então, vão a agências de financiamento igualmente pretensiosas com uma cópia de Proust ou Woolf nas mãos, prometendo levar a arte para as massas. Os burocratas garantem o dinheiro, os políticos parabenizam a si mesmos para seus eleitores por trazer a arte para as massas, o diretor ganha seu cheque, o filme desaparece em um final de semana.

Se você tem de adaptar, afaste-se da literatura "pura" e procure estórias nas quais o conflito se distribui em todos os três níveis de conflito... com ênfase no extrapessoal. *A Ponte do Rio Kwai*, de Pierre Boulle, não será discutido em seminários para mestrandos e doutorandos com Thomas Mann e Franz Kafka, mas é um trabalho excelente, povoado por personagens complexos guiados pelo conflito interno e pessoal e dramatizado primariamente no nível extrapessoal. Consequentemente, a adaptação de Carl Foreman se tornou, a meu ver, o melhor filme de David Lean.

Para adaptar, primeiramente leia a obra milhares de vezes sem tomar notas

até que o espírito dela esteja em você. Não faça escolhas ou planeje ações até que tenha esbarrado nos ombros de sua sociedade, lido seu rosto, cheirado sua colônia. Assim como a estória que você começa do zero, deve alcançar um conhecimento divino e nunca deve admitir que o escritor original fez sua lição de casa. Feito isso, reduza cada evento a uma afirmação de uma ou duas sentenças, contando o que acontece e nada mais. Sem psicologia, sem sociologia. Por exemplo: "ele entra na casa esperando um confronto com sua mulher, mas descobre um bilhete dizendo que ela o deixou por outro homem".

Feito isso, leia os eventos e pergunte a si mesmo, "essa estória é bem contada?" Então, conforme-se, noventa por cento das vezes descobrirá que não é. Só porque um escritor colocou uma peça no palco ou um romance no prelo não quer dizer que seja um perito em nossa arte. A estória é a coisa mais difícil que fazemos. Muitos romancistas são fracos como contadores de estórias, dramaturgos ainda mais. Ou você vai descobrir que ela é maravilhosamente contada, uma perfeição digna de um relojoeiro... mas com quatrocentas páginas, três vezes mais material do que você pode usar em um filme, e se um único dente da engrenagem é retirado, o relógio para de funcionar. Em ambos os casos, sua tarefa não será a adaptação, mas a reinvenção.

O segundo princípio da adaptação: **esteja disposto a reinventar.**

Conte a estória em um ritmo fílmico enquanto você mantém o espírito do original. Reinventar: não importa em que ordem os eventos do romance são contados, reordene-os cronologicamente do primeiro ao último, como se formassem uma biografia. A partir disso crie um esboço, usando, quando valer a pena, os designs da obra original, mas sinta-se livre para cortar cenas e, se necessário, criar outras novas. O mais desafiador de tudo, transforme tudo que é mental em físico. Não encha a boca dos personagens com diálogo autoexplicativo, encontre a expressão visual para seus conflitos internos. É aí que se encontra o sucesso e o fracasso. Procure um design que expresse o espírito do original, mas ainda assim fique com o ritmo de um filme, ignorando o risco de que os críticos digam "mas o filme não é como o livro".

A estética da tela frequentemente exige a reinvenção da estória, mesmo quando o original é soberbamente contado e tem o tamanho de um longa-metragem. Como Milos Foreman disse para Peter Shaffer quando ele adaptava AMADEUS do palco para a tela, "você dará à luz seu filho pela segunda vez". O resultado é que o mundo agora tem duas versões excelentes da mesma estória, cada qual verdadeira para seu meio. Enquanto você luta com uma adaptação, tenha isso em mente: se a reinvenção desvia radicalmente do original – PELLE, O CONQUISTADOR, LIGAÇÕES PERIGOSAS – mas se o filme é excelente, os críticos se calam. No entanto, quando você decepa o original – A LETRA ES-

CARLATE, A FOGUEIRA DAS VAIDADES – e não coloca no lugar dele u
trabalho tão bom quanto, ou até melhor, o filme afunda.

Para aprender sobre adaptação, estude o trabalho de Ruth Prawer Jhabv
na minha visão, a melhor adaptadora, de romances para filmes, da história
cinema. Ela é uma polonesa nascida na Alemanha que escreve em inglês. Tend
reinventado sua nacionalidade, se tornou uma magistral reinventora de estóri
Como um camaleão ou um médium em transe, ela abrange as cores e os espírit
de outros escritores. Leia *Luxúria*, *Uma Janela Para o Amor*, *Um Triângulo Diferen*
faça um esboço a partir de cada romance, e então, cena a cena, compare seu tr
balho com o de Jhabvala. Você aprenderá muito. Perceba que ela e o diretor Jam
Ivory restringem-se aos romancistas sociais – Jean Rhys, E. M. Forster, Henry Ja
mes – sabendo que o conflito primário será extrapessoal e atrativo para a câme
Nada de Proust, Joyce ou Kafka.

Apesar da expressão natural do cinema ser extrapessoal, isso não deve n
inibir. Em vez disso, o desafio que os grandes cineastas sempre aceitaram é come
çar com imagens do conflito social/ambiental e nos levar para dentro das com
plexidades dos relacionamentos pessoais, começando na superfície, o que é dito
e feito, e então nos guiando em direção a uma percepção da vida interior, do que
não é dito, do inconsciente – nadar contra a corrente e alcançar com o cinema o
que os dramaturgos e romancistas fazem com maior facilidade.

Na mesma moeda, dramaturgos e romancistas sempre compreenderam que
seu desafio é fazer no palco ou na página o que o filme faz de melhor. O famoso
estilo cinematográfico de Flaubert foi desenvolvido muito antes da invenção do
cinema. Eisenstein disse que aprendeu a montar um filme lendo Charles Dickens
A estonteante fluidez de Shakespeare através do tempo e do espaço sugere um
imaginação sedenta por uma câmera. Grandes contadores de estória sempre sou-
beram que "não conte, mostre" é a tarefa criativa suprema: escrever de uma ma-
neira puramente dramática e visual, mostrar o mundo natural com os comporta-
mentos naturais dos seres humanos, expressar a complexidade da vida *sem contá-la*.

O PROBLEMA DO MELODRAMA

Para evitar a acusação de que "esse roteiro é melodramático", muitos evitam es
crever "grandes cenas", eventos apaixonantes e poderosos. Em vez disso, escre
vem esboços minimalistas no qual muito pouco, se não nada, acontece, achando
que são sutis. Isso é bobagem. Nada que um ser humano faça consigo próprio ou
com o próximo é melodramático, e seres humanos são capazes de qualquer coisa
Os jornais registram atos de enorme autossacrifício e também de grande cruel

dade, de coragem e de covardia, de santos e tiranos, de Madre Teresa a Saddam Hussein. Qualquer coisa que você possa imaginar que um ser humano faça, já foi feita, e de maneiras que você não pode imaginar. Nada disso é melodrama; é apenas humano.

Melodrama não é o resultado da expressão excessiva, mas sim de pouca motivação; não de escrever muito grande, mas de escrever com muito pouco desejo. O poder de um evento só pode ser tão grande quanto a soma total de suas causas. Nós sentimos que a cena é melodramática se não conseguirmos acreditar que a motivação equivale à ação. Escritores como Homero, Shakespeare e Bergman criaram cenas explosivas que ninguém chamaria de melodrama, pois souberam motivar os personagens. Se você consegue imaginar um grande drama ou comédia, escreva-o, mas levante as forças que guiam seus personagens para que elas igualem ou superem as extremidades de suas ações, e nós lhe agradeceremos por nos levar até o fim da linha.

O PROBLEMA DOS FUROS

Um "furo" é outra maneira de perder credibilidade. Em vez da falta de motivação, aqui falta lógica na estória, um elo perdido na cadeia de causa e efeito. Contudo, assim como a coincidência, furos são parte da vida. As coisas muitas vezes acontecem por razões que não podem ser explicadas. Então, se escreve sobre a vida, um furo ou outro pode entrar no roteiro. O problema é como lidar com ele.

Se você pode forjar uma ligação entre eventos ilógicos e tapar o furo, faça isso. Esse remédio, contudo, muitas vezes requer a criação de uma nova cena que não tem nenhum propósito além tornar as cenas ao redor lógicas, causando uma estranheza tão irritante quanto um furo.

Em cada caso, pergunte: eles vão notar? Você sabe que é um salto na lógica, porque a estória está ali, na sua escrivaninha, com o furo brilhando a sua frente. Mas na tela a estória flui com o tempo. Quando o furo chega, o público pode não ter informação suficiente a ponto de se dar conta de que o acontecido não tem lógica, ou o furo pode ocorrer tão rapidamente que passa despercebido.

CHINATOWN: Ida Sessions (Diane Ladd) finge ser Evelyn Mulwray e contrata J.J. Gittes para investigar Hollis Mulwray por adultério. Quando Gittes descobre o que parece ser um caso, a esposa verdadeira surge com seu advogado e um processo. Gittes percebe que alguém quer colocar as mãos em Mulwray, mas antes que possa ajudá-lo, o homem é morto. No início do Segundo Ato, Gittes recebe uma ligação de Ida Sessions, que lhe conta que não fazia ideia que os eventos levariam a um assassinato, desejando que ele saiba que ela é inocente. Nessa

ligação, ela também dá a Gittes uma pista vital para a motivação do assassina[illegible] Suas palavras, porém, são tão enigmáticas que ele fica apenas mais confuso. Ma[illegible] tarde, contudo, ele junta sua pista a outras evidências que desenterra e acha qu[illegible] sabe quem matou quem e por quê.

No início do Terceiro Ato, encontra Ida Sessions morta, e em sua cartei[illegible] descobre um cartão do Sindicato dos Atores de Cinema. Em outras palavras, Id[illegible] Sessions não poderia saber o que disse ao telefone. Sua pista é um detalhe cruc[illegible] da corrupção na cidade, promovida por homens de negócio milionários e oficia[illegible] do alto escalão do governo, algo que eles jamais diriam a uma atriz que contr[illegible] taram para fingir ser a mulher da vítima. Mas quando ela conta a Gittes, nós n[illegible] fazemos ideia de quem é Ida Sessions e o que poderia ou não saber. Quando[illegible] encontrada morta, uma hora e meia depois, não vemos o furo porque, até lá, [illegible] esquecemos o que ela disse.

Então, talvez o público não perceba. Mas talvez sim. E daí? Escritores c[illegible] vardes tentam jogar areia sobre os furos e esperam que o público não perceb[illegible] Outros escritores enfrentam esse problema como homens. Eles expõem o furo[illegible] para o público, e então negam o furo.

CASABLANCA: Ferrari (Sydney Greenstreet) é o capitalista supremo, um[illegible] bandido que nunca faz nada a não ser por dinheiro. Ainda assim, em um momen-to, Ferrari ajuda Victor Laszlo (Paul Heinreid) a encontrar o precioso visto de[illegible] saída, e não pede nada em troca. Isso não faz parte do personagem, não tem lógi-ca. Sabendo disso, os roteiristas deram uma fala para Ferrari: "eu não sei por qu[illegible] estou fazendo isso, pois não pode ser lucrativo para mim..." Em vez de escond[illegible] o buraco, os escritores admitem com uma mentira corajosa que Ferrari pode s[illegible] impulsivamente generoso. O público sabe que, muitas vezes, fazemos coisas po[illegible] razões que não podemos explicar. Agradecido, o público concorda, pensando[illegible] "Nem o Ferrari entendeu. Beleza. Continue o filme".

O EXTERMINADOR DO FUTURO não tem um furo – ele é construído sobre um abismo: em 2029 os robôs praticamente exterminaram a raça humana, [illegible] quando os remanescentes da humanidade, liderados por John Connor, mudam o[illegible] curso da guerra. Para eliminar seu inimigo, os robôs inventam uma máquina do[illegible] tempo e mandam o Exterminador de volta para 1984, para matar a mãe de John Connor antes que ele nasça. Connor captura esse aparelho e manda um jovem[illegible] oficial, Reese, de volta para tentar destruir o Exterminador antes disso. Ele fa[illegible] isso sabendo que, na verdade, Reese não vai apenas salvar sua mãe, mas també[illegible] engravidá-la e, portanto, o tenente é seu pai. O quê?

Mas James Cameron e Gail Anne Hurd entendem de Direção Narrativ[illegible] Eles sabiam que se jogassem dois guerreiros do futuro para as ruas de Los Ange-les e os mandassem urrando atrás dessa pobre mulher, o público não faria que[illegible]

tões analíticas, e aos poucos eles poderiam explorar seu cenário. Porém, respeitan-do a inteligência do público, sabiam também que, tomando um café após o filme, o público poderia pensar: "espera um minuto... se Connor sabia que Reese era...", e assim por diante, e os furos iriam engolir o prazer do público. Portanto, eles escreveram a seguinte cena de resolução.

Grávida, Sarah Connor foge por segurança para montanhas remotas no México, para lá dar à luz e criar seu filho para sua missão futura. Em um posto de gasolina, ela dita suas memórias para o herói ainda em sua barriga em um grava-dor, e diz, efetivamente: "sabe, meu filho, eu não entendo. Se você sabe que Reese será seu pai, então por quê...? Como? Isso quer dizer que isso vai acontecer de novo... e de novo...?" Então ela pausa e diz, "sabe, você pode ficar louco pensando nisso". E, em todo o mundo, o público pensou: "diabos, ela está certa. Isso não é importante". Com isso, eles felizmente jogaram a lógica no lixo.

17

PERSONAGEM

A MIND WORM[1]

Quando tracei a evolução da estória através de vinte e oito séculos desde Homero, achei que pouparia uns mil anos e pularia do século quarto para a Renascença, pois, de acordo com meu livro de história da escola, ao longo da Idade das Trevas todo o pensamento parou, enquanto os monges perdiam o sono com perguntas como "quantos anjos dançam ao redor da ponta de uma agulha?" Cético, eu pesquisei um pouco mais a fundo e descobri que, na verdade, a vida intelectual na época medieval seguiu vigorosa... mas em código poético. Quando a metáfora foi decifrada, [illegible] pesquisadores descobriram que "quantos anjos dançam ao redor da ponta de uma agulha?" não era metafísica, e sim física. O tópico sob discussão é a estrutura atômica: "quão pequeno é o pequeno?"

Para discutir a psicologia, estudiosos medievais criaram outro conceito engenhoso: a *Mind Worm*. Suponha que uma criatura tenha o poder de se refugiar no cérebro e conhecer um indivíduo por completo – sonhos, medos, forças, fraquezas. Suponha que essa *Mind Worm* também tenha o poder de causar eventos no mundo. Ela poderia então criar acontecimentos específicos ajustados à natureza única dessa pessoa, que então impulsionaria uma aventura sem precedentes, uma jornada que a faria usar suas forças até o limite, viver com a maior profundidade, da maneira mais completa. Seja uma tragédia ou um feito, sua jornada revelaria sua humanidade em absoluto.

Ao ler isso, tive que sorrir, pois o escritor é uma *Mind Worm*. Nós também [illegible] refugiamos dentro de um personagem para descobrir seus aspectos, seu potencial

[1] Mind Worm: do inglês, minhoca ou verme da mente. (N. do T.)

e então criarmos um evento ajustado a sua natureza única – o Incidente Incitante. Para cada protagonista é diferente – para um, talvez, encontrar algo valioso; para outro, perder algo valioso – mas nós desenhamos o evento para que se ajuste ao personagem, para que seja o acontecimento preciso para mandá-lo em uma jornada que alcança os limites de sua existência. Como a *Mind Worm*, nós exploramos a paisagem interna da natureza humana, expressa em código poético. Pois enquanto os séculos passam, nada muda dentro de nós. Como observou William Faulkner, a natureza humana é o único assunto que jamais envelhece.

Personagens Não São Seres Humanos

Um personagem é tão humano quanto Vênus de Milo é uma mulher de verdade. Um personagem é uma obra de arte, uma metáfora para a natureza humana. Relacionamo-nos com os personagens como se fossem reais, mas eles são superiores à realidade. Seus aspectos são feitos para serem claros e reconhecíveis; ao mesmo tempo, os humanos são difíceis de serem compreendidos, se não enigmáticos. Conhecemos os personagens melhor do que nossos amigos, pois um personagem é eterno e constante, enquanto as pessoas mudam – quando pensamos tê-las finalmente entendido, descobrimos que não estamos nem perto disso. De fato, eu conheço o Rick Blaine de CASABLANCA melhor do que conheço a mim mesmo. Rick é sempre Rick. Comigo já não é bem assim.

O design dos personagens começa com o arranjo dos dois aspectos principais: *Caracterização* e *Verdadeiro Personagem*. Repetindo: caracterização é a soma de todas as qualidades observáveis, uma combinação que faz do personagem único: aparência física e maneirismos, estilo de fala e gesticulação, sexualidade, idade, QI, profissão, personalidade, atitudes, valores, onde mora, como mora. O Verdadeiro Personagem se esconde atrás dessa máscara. Apesar dessa caracterização, no fundo do coração, quem é essa pessoa? Leal ou desleal? Honesta ou mentirosa? Amável ou cruel? Corajosa ou covarde? Generosa ou egoísta? Voluntariosa ou fraca?

> **O VERDADEIRO PERSONAGEM só se expressa em um dilema de escolha. Como a pessoa age sob pressão é quem ela é – quanto maior a pressão, mais verdadeira e profunda é a escolha do personagem.**

A chave do Verdadeiro Personagem é o desejo. Na vida, quando nos sentimos sufocados, a maneira mais rápida de se desprender é perguntar "o que eu quero?", ouvir a resposta honesta e então encontrar a vontade para buscar esse desejo. Os

problemas ainda continuam, mas agora estamos em movimento, com chance de re-
solvê-los. O que é verdadeiro na vida, é verdadeiro na ficção. Um personagem sur
para a vida no momento em que temos um entendimento claro de seu desejo – n
apenas o consciente, mas, em um papel complexo, o desejo inconsciente também

Pergunte-se: o que esse personagem quer? Agora? Em breve? No geral
Conscientemente? Inconscientemente? Com respostas claras e verdadeiras vem
seu comando sobre ele.

Atrás do desejo, está a motivação. Por que seu personagem quer o que quer
Você tem suas ideias sobre o motivo, mas não se surpreenda se os outros pensarem
diferente. Um amigo pode achar que o crescimento com os pais moldou os dese-
jos do personagem; outra pessoa pode dizer que é nossa cultura materialista; ou
pode culpar o sistema educacional; alguém pode clamar que são os genes; ou
acha que ele está possuída pelo demônio. A atitude contemporânea tende a favore-
cer monoexplicações para o comportamento, em vez da complexidade de forç
que é o caso mais provável.

Não reduza seus personagens aos estudos de caso (a ocorrência de abuso na
infância é o clichê em voga nesse momento), pois na verdade não existem explica-
ções definitivas para o comportamento de ninguém. *Geralmente, quanto mais o escritor
aponta a motivação para causas específicas, mais diminui o personagem na mente do público.*
Em vez disso, tente descobrir uma compreensão sólida do motivo, mas, ao mesmo
tempo, deixe algum mistério ao redor dos porquês, um toque do irracional talvez,
espaço para o público usar sua própria experiência de vida para aprimorar seu per-
sonagem em sua imaginação.

Em *Rei Lear*, por exemplo, Shakespeare criou um de seus vilões mais com-
plexos, Edmundo. Após a cena em que as influências astrológicas, outra monoex-
plicação de comportamento, são culpadas pela falta de sorte de alguém, Edmundo
se vira, em solilóquio, e ri, "teria sido o que sou, se a mais virginal estrela do firma-
mento houvesse piscado, quando fui bastardeado". Edmundo faz o mal pelo prazer
de fazer o mal. Além disso, o que importa? Como observou Aristóteles, o motivo
pelo qual um homem faz algo pouco interessa, quando vemos o que foi feito. Um
personagem é as escolhas que faz para agir como age. Uma vez que a ação é feita, o
motivo começa a dissolver-se na irrelevância.

O público entende seu personagem de diversas maneiras: a imagem física e
o ambiente dizem muito, mas o público sabe que aparência não é a realidade e
caracterização não é o Verdadeiro Personagem. Ainda assim, a sua máscara é uma
pista importante para o que pode ser revelado.

O que uns personagens dizem sobre outros é uma dica. Nós sabemos que
que uma pessoa diz sobre outra pode ou não ser verdade, já que elas às vezes têm
atritos. De todo modo, é bom saber quem diz o quê. O que um personagem di

sobre si mesmo pode ou não ser verdade. Nós ouvimos, e então guardamos suas palavras no bolso.

Na verdade, personagens com autoconhecimento lúcido, aqueles que recitam diálogos autoexplicativos feitos para convencer de que eles são quem dizem ser, não são apenas chatos, como são falsos. O público sabe que as pessoas raramente, se não nunca, explicam a si mesmas, e se elas o fazem, são incapazes de uma auto-explicação completa e honesta. Sempre há um subtexto. Se, por acaso, o que um personagem diz sobre si mesmo é, de fato, verdade, nós não *sabemos* a verdade até testemunharmos suas escolhas feitas sob pressão. Autoexplicação tem de ser validada ou contradita com ação. Em CASABLANCA, quando Rick diz "não coloco meu pescoço em risco por nenhum homem", nós pensamos, "ainda não, Rick, ainda não". Sabemos que conhecemos Rick melhor do que ele se conhece, e de fato ele está errado; vai arriscar seu pescoço muitas vezes.

Dimensão do personagem

"Dimensão" é o conceito menos compreendido do personagem. Quando eu era um ator, diretores insistiam em "personagens completos, tridimensionais", e eu estava disposto a fazer isso, mas quando perguntava para eles o que exatamente era uma dimensão e como poderia criar uma, imagine três, eles vacilavam, resmungavam alguma coisa sobre o ensaio, e iam fazer outra coisa.

Há alguns anos, um produtor me disse o que acreditava ser um protagonista "tridimensional", nesses termos: "Jessie acabou de sair da prisão, mas enquanto estava na cadeia, estudou muito finanças e investimentos e agora é um expert em ações, apólices e títulos. Ele também sabe dançar break, é faixa preta em caratê e toca um jazz de primeira no saxofone". "Jessie" é tão chato quanto uma tábua de passar roupa – um monte de traços presos a um nome. Decorar um protagonista com habilidades não abre seu personagem para o público, nem atrai sua empatia. Em vez disso, excentricidades podem fechá-lo e nos manter à distância.

Um famoso dogma acadêmico argumenta que, na verdade, grandes personagens são marcados por um traço dominante. A ambição de Macbeth é frequentemente citada. A ambição vaidosa, segundo esse dogma, faz de Macbeth um ótimo personagem. Essa teoria está muito errada. Se Macbeth fosse meramente ambicioso, não haveria a peça. Ele simplesmente derrotaria os ingleses e mandaria na Escócia. Macbeth é um personagem brilhantemente criado pela contradição entre a ambição, de um lado, e a culpa, do outro. Dessa profunda contradição interna surge sua paixão, sua complexidade, sua poesia.

Dimensão significa contradição: ou dentro do PersonagemVerdadeiro (ambição

culpada) ou entre a caracterização e o Personagem Verdadeiro (um ladrão [illegible] so). Essas contradições devem ser *consistentes*. Retratar um sujeito como um [illegible] moço o filme todo e então mostrá-lo chutando um gato em uma cena não [illegible] dimensão nenhuma.

Considere Hamlet, o personagem mais completo já escrito. Hamlet [illegible] tridimensional, e sim decadimensional, dodecadimensional, virtualmente infini[illegible]mensional. Ele parece religioso, até que comete uma blasfêmia. Com Ofélia, [illegible]nhoso e querido em um primeiro momento, e depois insensível, até mesmo [illegible] Ele é corajoso, e depois covarde. Às vezes, é calmo e precavido, depois impul[illegible] precipitado, como quando apunhala alguém atrás de uma cortina sem nem sa[illegible] quem se trata. Hamlet é cruel e compassivo, orgulhoso e tem pena de si me[illegible] sagaz e triste, esgotado e dinâmico, lúcido e confuso, são e louco. Ele é de um[illegible] fanação inocente, de uma inocência profana, uma contradição viva de quas[illegible] as qualidades humanas que possamos imaginar.

Dimensões fascinam; contradições na natureza ou comportamento se[illegible] a concentração do público. Portanto, o protagonista deve ser o personagem [illegible] maior número de dimensões no elenco, para focalizar a empatia no papel princi[illegible] Se não, o Centro do Bem perde o centro; o universo ficcional é fragmentado, [illegible] público perde o equilíbrio.

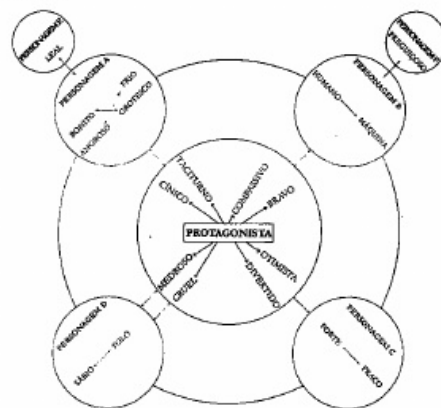
BLADE RUNNER – O CAÇADOR DE ANDROIDES: o marketing posi[illegible]cionou o público para sentir empatia por Rick Deckard, interpretado por Harrison Ford, mas uma vez no cinema, o público foi atraído pela maior dimensionalidade [illegible] replicante Roy Batty (Rutger Hauer). Como o Centro do Bem mudou para [illegible]gonista, a confusão emocional do público diminuiu seu entusiasmo, e o que [illegible] ter sido um grande sucesso se tornou um filme cult.

Design de Elenco

Na essência, o protagonista cria o resto do elenco. Todos os outros personagens estão na estória simplesmente por causa de sua relação com o protagonista e [illegible] maneira que cada um ajuda a delinear as dimensões da natureza complexa do protagonista. Imagine o elenco com um tipo de sistema solar, com o protagonista no lugar do sol, os coadjuvantes como os planetas ao seu redor e os papéis meno[illegible] como satélites ao redor dos planetas – todos seguros na órbita pela atração gra[illegible]tacional da estrela no centro, cada qual modificando as marés das naturezas [illegible] outros.

Considere esse protagonista hipotético: ele é divertido e otimista, depois [illegible]citurno e cínico; é compassivo, e depois cruel; bravo, depois medroso. Esse [illegible]

quadridimensional exige um elenco ao seu redor para delinear suas contradições, personagens com quem ele possa agir e reagir de maneiras diferentes em tempos e lugares diferentes. Esses personagens coadjuvantes devem circundá-lo para que essa complexidade seja tanto consistente quanto crível.

Personagem A, por exemplo, provoca a tristeza e o cinismo, enquanto o Personagem B levanta seu lado sagaz e esperançoso. Personagem C inspira suas emoções ternas e corajosas, enquanto o Personagem D força-o a, primeiro, encolher-se de medo, e então se despertar em fúria. A criação e o design dos personagens A, B, C e D são ditados pelas necessidades do protagonista. Eles são o que são, principalmente, para deixar claro e crível, pelo método da ação e reação, a complexidade do papel central.

Apesar de os coadjuvantes serem criados a partir do protagonista, eles também podem ser complexos. O Personagem A poderia ser bidimensional: externamente belo e amável/internamente grotesco quando as escolhas sob pressão revelam desejos frios e inconstantes. Mesmo uma só dimensão pode criar um excelente coadjuvante. O personagem B, como o Exterminador do Futuro, pode ter uma única e ainda assim fascinante contradição: homem versus máquina. Se o Exterminador fosse meramente um robô ou um homem do futuro, poderia não ser tão

interessante. Mas é um pouco de cada, e sua dimensão humana/artificial cri[illegible] vilão soberbo.

O mundo físico e social onde o personagem se insere, sua profissão ou [illegible]nhança, por exemplo, é um aspecto da caracterização. A dimensão, portanto, p[illegible] ser criada por um simples contraponto: colocar uma personalidade convencio[illegible] em um cenário exótico, ou um indivíduo estranho e misterioso dentro de uma [illegible]ciedade ordinária e pé no chão imediatamente gera interesse.

Papéis menores devem ser deliberadamente planos... mas não insípidos. D[illegible] cada um desses personagens um traço bem observável e original, que faça com [illegible] o papel seja digno de ser interpretado no momento em que o ator estiver diant[illegible] câmera, mas nada além disso.

Por exemplo, suponha que seu protagonista visite Nova Iorque pela prim[illegible] vez, e quando sai do Aeroporto Kennedy, ele não pode esperar por seu prim[illegible] passeio com um taxista nova-iorquino. Como escrever esse papel? Você faz que [illegible] seja um excêntrico que não para de filosofar, com um boné virado para trás[illegible] espero que não. Nas últimas seis décadas, toda vez que pegamos um táxi em um[illegible] filme sobre Nova Iorque, lá está ele, o taxista estranho nova-iorquino.

Talvez você crie o primeiro taxista nova-iorquino sério da história do cinema[illegible] O personagem tenta começar as conversas de Nova Iorque sobre os Yankees, os [illegible] Knicks, o prefeito, mas o taxista desconversa e segue dirigindo. Ele abaixa a cabeça[illegible] com a primeira decepção em Nova Iorque.

Por outro lado, pode ser o taxista para acabar com todos os taxistas: u[illegible] esquisitão de voz grave, mas maravilhosamente disposto a ajudar, que dá um [illegible]torial definitivo sobre a sobrevivência na cidade grande – como colocar a bo[illegible] cruzada no peito, onde deixar o bastão de beisebol. Então ele deixa o perso[illegible]gem no Bronx, cobra cento e cinquenta dólares e diz que ele está em Manhat[illegible]tan. O taxista aparece como um sujeito disposto a ajudar, e então se torna um [illegible]rato ladrão – uma contradição entre caracterização e Personagem Verdadeiro[illegible] Agora nós procuraremos esse taxista no filme o tempo todo, pois sabemos que [illegible] os escritores não colocam dimensões nos personagens que não usarão de nov[illegible] Se ele não aparecer pelo menos mais uma vez, ficaremos muito irritados. N[illegible] cause antecipação falsa fazendo com que os extras sejam mais interessantes [illegible] que o necessário.

O elenco está em órbita ao redor da estrela, seu protagonista. Coadjuv[illegible]tes são inspirados pelo personagem central e criados para delinear suas dimens[illegible] complexas. Papéis secundários não precisam apenas do protagonista, mas tamb[illegible] de outros personagens, para que suas dimensões apareçam. Quando persona[illegible] terciários (E e F no diagrama) têm cenas com o protagonista ou outros personag[illegible] principais, eles também ajudam a revelar suas dimensões. Idealmente, a cada [illegible]

cada personagem faz com que surjam as qualidades que marcam as dimensões dos outros deles, uma constelação mantida em órbita pelo peso do protagonista, no centro.

O personagem cômico

Todos os personagens buscam o desejo contra as forças do antagonismo. Mas o personagem dramático é flexível o suficiente para dar um passo atrás diante do risco e se dar conta: "isso pode me matar". O personagem cômico não. Ele é marcado por uma obsessão cega. O primeiro passo para resolver o problema de um personagem cômico, que deveria ser engraçado, mas não é, é encontrar sua mania.

Quando as sátiras políticas de Aristófanes e as farsas românticas de Menandro passaram para a história, a Comédia se degenerou, tornou-se ribaldia, a prima pobre da Tragédia e da Poesia Épica. Mas com a vinda do Renascimento – de Goldoni na Itália até Molière na França (pulando a Alemanha), até Shakespeare, Jonson, Wycherley, Congreve, Sheridan; passando por Shaw, Wilde, Coward, Chaplin, Allen, as mentes sagazes da Inglaterra, Irlanda e América – ela ascendeu à forma de arte vislumbrante de hoje – a graça salvadora da vida moderna.

Enquanto os mestres aperfeiçoavam sua arte, como todo artesão, eles a discutiam, e perceberam que um personagem cômico é criado ao designar-se um "humor" para o papel, uma obsessão que o personagem não vê. A carreira de Molière foi construída por peças que ridicularizam a obsessão do protagonista – *O Avarento*, *O Misantropo*, *O Doente Imaginário*. Quase todas as obsessões servem. Sapatos, por exemplo. Imelda Marcos é uma piada internacional por não ver sua necessidade neurótica por sapatos, e alguns estimam que ela tenha mais do que três mil pares. Apesar disso, quando julgada pela Receita aqui em Nova Iorque, ela disse que eram apenas mil e duzentos... e nenhum deles servia. Eram presentes de fabricantes de sapato, que nunca acertam o tamanho.

Em *ALL IN THE FAMILY*, Archie Bunker (Carroll O'Connor) era um religioso intolerante cegamente obcecado. Enquanto ele não se der conta de que é um bufão, nós rimos dele. Mas se ele se virasse para alguém e dissesse, "Você sabe, eu sou um racista que odeia tudo", a comédia acabaria.

UM TIRO NO ESCURO: Um chofer é assassinado na propriedade de Benjamin Ballon (George Sanders). Entra um homem obcecado em ser o detetive mais perfeito do mundo, Capitão Clouseau (Peter Sellers), que decide que Ballon é o autor do crime. Então, ele o confronta na sala de bilhar do bilionário. Quando Clouseau mostra suas evidências, arranca o feltro da mesa e arrebenta os tacos, finalmente concluindo com: "...e então mocê vatou ele num acesso de súria fiumenta".

Clouseau vira-se para sair, mas anda para o lado errado. Ouvimos um TUM qua[...] bate na parede. Dá um passo para trás e, com um ar frio, diz, "malditos arquitet[...]

UM PEIXE CHAMADO WANDA: Wanda (Jamie Lee Curtis), uma [...]tra do crime, é obcecada por homens que falam línguas estrangeiras. Otto (K[...] Kline), um agente fracassado da CIA, está convencido de que é um intelectua[...] apesar de que, como Wanda aponta, comete erros como achar que o London [...]derground[2] é um movimento político. Ken (Michael Palin) é tão obsessivo com [...] amor por animais que Otto o tortura comendo seu peixe dourado. Archie Lea[...] (John Cleese) tem um medo obsessivo do constrangimento, um medo que, segu[...] ele, consome toda a nação inglesa. No meio do filme, contudo, Archie percebe [...] obsessão e, uma vez que a vê, deixa de ser o protagonista cômico para assumir [...] papel romântico, de Archie Leach para "Cary Grant". (Archie Leach era o no[...] verdadeiro de Cary Grant).

Três dicas sobre como escrever personagens para a tela

1. Deixe espaço para o ator

Essa velha admoestação hollywoodiana pede para que o escritor provenha o ator [...] com o máximo de oportunidade para usar sua criatividade; não escrever demais e [...] temperar a página com descrições constantes de comportamento, nuanças de gest[...] tons de voz:

```
Bob se inclina sobre a escrivaninha, cruzando uma pe[...]
na sobre a outra, com uma mão nos quadris. Ele olh[...]
sobre a cabeça dos estudantes, com a sobrancelha le-
vantada, pensante:

                    BOB
              (fleumaticamente)
              Blá, blá, blá, blá,
              blá, blá...
```

A reação de um ator a um roteiro saturado com esse tipo de detalhe é jo[...]lo no lixo, pensando, "eles não querem um ator, querem uma marionete". O[...] o ator aceitar o papel, pegará uma caneta vermelha e riscará toda essa bobage[...] página. Os detalhes acima não fazem sentido. Um ator quer saber: o que eu quero? Por que eu quero? Como eu vou consegui-lo? O que me impede? Quais são as consequências? O ator faz a vida do personagem emergir do subtexto: o desejo encontrando as forças do antagonismo. Diante da câmera, ele dirá e fará o que a cena requer, mas a caracterização deve ser tanto ou mais trabalho do ator do que seu.

[2] London Underground: sistema de trens subterrâneos – ou metrô – de Londres. (N. do T.)

Devemos nos lembrar de que, ao contrário do teatro, onde esperamos que nosso trabalho seja utilizado em centenas, se não milhares de produções, aqui e no exterior, apenas uma performance de cada personagem ficará fixada em filme para sempre. A colaboração entre escritor e ator começa quando o escritor para de sonhar com um rosto ficcional e, em vez disso, imagina o elenco ideal. Se um escritor sente que um ator em particular deveria ser seu protagonista ideal e o enxerga enquanto escreve, será constantemente lembrado de quão pouco os atores mais soberbos precisam para criar momentos poderosos, e não escrevem coisas desse tipo:

```
              BARBARA
        (oferecendo a Jack uma
        xícara)
        Você quer uma xícara
        de café, querido?
```

O público vê uma xícara de café: o gesto diz, "você gostaria disso?"; a atriz diz "querido..." Sentindo que menos é mais, a atriz se virará para o diretor e dirá: "Larry, eu tenho que dizer "você quer uma xícara de café, querido"? Quer dizer, eu estou oferecendo uma xícara, certo? Será que dava para cortarmos essa fala?" A fala é cortada, a atriz coloca fogo na tela sem dizer nada, oferecendo ao homem uma xícara de café, enquanto o roteirista se irrita, "estão destruindo o meu diálogo!"

2. Apaixone-se por todos os seus personagens.

Muitas vezes, nós assistimos a filmes com um elenco de ótimos personagens... exceto um, que é terrível. Tentamos imaginar o motivo até notar que o escritor detesta esse personagem. Ele trivializa e insulta esse papel a cada oportunidade. E eu nunca vou entender isso. Como pode um escritor odiar seu próprio personagem? Ele é seu bebê. Como pode odiar alguém a quem ele deu à luz? Adore todas as suas criações, especialmente as pessoas ruins. Elas merecem amor como todo mundo.

Hurt e Cameron deviam amar seu Exterminador do Futuro. Veja as coisas maravilhosas que fizeram para ele: em um quarto de motel, ele conserta seu olho quebrado com uma faca Exacto. Sobre uma pia, ele arranca seu olho, joga-o na água, seca o sangue com uma toalha, coloca uns óculos de sol gigante para esconder o buraco e então dá uma olhada no espelho e arruma o cabelo. O público, espan-

tado, pensa: "ele acabou de arrancar o próprio olho e ainda se importa com a aparência. Ele é vaidoso!"

Então, alguém bate na porta. Quando ele olha, a câmera toma seu [illegible] vemos sua tela de computador sobreposta à porta. Em sua lista de respostas [illegible] alguém batendo: "vá embora", "por favor, volte mais tarde", "vai se foder" e "vai se foder, imbecil". Seu cursor vai para cima e para baixo enquanto ele faz sua escolha e para em "vai se foder, imbecil". Um robô com senso de humor. Agora o monstro está ainda mais terrível, e graças a esses momentos, nós não sabemos o que esperar dele e, portanto, imaginamos o pior. Apenas escritores que amam seus personagens podem descobrir esses momentos.

Uma dica sobre vilões: se seu personagem tem intenções nada boas e [illegible] se coloca dentro dele, perguntando, "se eu fosse ele nessa situação, o que eu faria?", você faria tudo o que fosse possível para escapar ileso. Portanto, não [illegible] como um vilão; não torceria seu bigode. Sociopatas são as pessoas mais charmosas que nós podemos conhecer – ouvintes simpáticos que parecem muito preocupados com nossos problemas enquanto nos levam ao inferno.

Um entrevistador uma vez fez uma observação para Lee Marvin, sobre ele ter interpretado vilões por trinta anos e como deve ser ruim sempre interpretar pessoas más. Marvin sorriu, "Eu? Eu não interpreto pessoas ruins. Eu interpreto pessoas lutando pela sobrevivência, dia após dia, fazendo o melhor que podem com o que a vida lhes deu. Outras pessoas podem achá-los ruins, mas não, eu nunca interpretei pessoas ruins". É por isso que Marvin conseguia ser um vilão soberbo. Ele era um mestre com um profundo conhecimento da natureza humana: ninguém se acha mal.

Se você não consegue amá-los, não os crie. Por outro lado, nunca permita que sua empatia ou antipatia por um personagem produza o melodrama ou o estereótipo. Ame-os sem perder a clareza de sua mente.

3. Personagem é autoconhecimento

> *Tudo o que aprendi sobre a natureza humana, aprendi comigo.*
>
> Anton Tchékhov

Onde encontramos nossos personagens? Em parte, por nossas observações. Escritores muitas vezes carregam cadernos ou gravadores portáteis e, enquanto assistem à vida passar, coletam pequenos fragmentos para preencher gavetas com material aleatório. Quando não sabem sobre o que escrever, vão a essa fonte para ideias que mexem com a imaginação.

Nós observamos, mas é um erro copiar a vida diretamente do livro. Poucos

indivíduos são tão claros em sua complexidade e tão bem delineados quanto um personagem. Em vez disso, como Dr. Frankenstein, construímos personagens a partir de partes encontradas. Um escritor pega a mente analítica de sua irmã e junta com o humor sagaz de um amigo, adiciona a crueldade astuta de um gato e a persistência cega do Rei Lear. Emprestamos pequenas porções de humanidade, pedaços crus de imaginação e observação de qualquer lugar, os montamos em dimensões de contradição, e então fazemos as criaturas que podemos chamar de personagens.

Observação é nossa fonte para caracterizações, mas a compreensão do Personagem Profundo é encontrada em outro lugar. A raiz de todo bom personagem é o autoconhecimento.

Uma das tristes verdades da vida é que existe apenas uma pessoa nesse vale de lágrimas que realmente conhecemos bem, e somos nós mesmos. Estamos essencial e eternamente sozinhos. Ainda assim, apesar dos outros se manterem à distância, mudando e irreconhecíveis em um sentido final e definitivo, e apesar das óbvias distinções de idade, sexo, passado e cultura, apesar de todas as diferenças claras entre as pessoas, a verdade é que todos nós somos muito mais parecidos do que somos diferentes. Somos todos humanos.

Todos dividimos as mesmas experiências humanas cruciais. Todos sofremos, nos divertimos, sonhamos e esperamos conseguir tirar de nossos dias algo de valor. Como um escritor, pode estar certo de que todas aquelas pessoas por quem passa pela rua têm os mesmos pensamentos e sentimentos fundamentais humanos que você. É por isso que, quando você pergunta para si mesmo, "se eu fosse esse personagem, nessas circunstâncias, o que faria?", a resposta honesta é sempre correta. Você faria a coisa humana. Portanto, quanto mais penetrar nos mistérios de sua própria humanidade, quanto mais entender de si mesmo, mais hábil será para compreender os outros.

Quando observamos o cortejo de personagens que marcharam da imaginação de contadores de estórias como Homero, Shakespeare, Dickens, Austen, Hemingway, Williams, Wilder, Bergman, Goldman e todos os outros mestres – cada personagem fascinante, único, sublimemente humano, e existem muitos personagens assim – e nos dermos conta de que todos eles nasceram de uma mesma humanidade... é espantoso.

18

O TEXTO

DIÁLOGO

Todo o trabalho e a criatividade gastos no design da estória e nos personagens [illegible] vem ser finalmente colocados no papel. Esse capítulo observa o texto, o diálogo e [illegible] descrição, e a arte que guia a escrita. Além do texto, ele examina a poesia da estória [illegible] os sistemas de imagem embebidos nas palavras que, no final, resultam em imagens [illegible] fílmicas que enriquecem o significado e a emoção.

Diálogo não é conversa

Escute uma conversa qualquer em um café e perceberá em um piscar de olhos que [illegible] você nunca colocaria essas bobagens na tela. Conversas reais são cheias de pausas [illegible] esquisitas, escolhas de palavras e frases pobres, falhas de lógica, repetições desne[illegible] cessárias; raramente tem um argumento ou atinge uma conclusão. Mas não te[illegible] problema, pois conversas não foram feitas para argumentar ou atingir conclusões [illegible] Isso é o que os psicólogos chamam de "manter o canal aberto". A conversa é co[illegible] desenvolvemos e mudamos nossos relacionamentos.

Quando dois amigos se encontram na rua e conversam sobre o tempo, [illegible] não sabemos que sua conversa não é sobre clima? O que é dito? "Eu sou seu [illegible] go. Vamos reservar um minuto desse nosso dia tão movimentado para ficar [illegible] aqui, na presençaum do outro, e reafirmar que somos, de fato, amigos". Eles po[illegible] conversar sobre esportes, tempo, compras... qualquer coisa. Mas o texto não [illegible] subtexto. O que é dito e feito não é o mesmo que é pensado e sentido. A cena [illegible]

é sobre o que parece ser. O diálogo na tela, portanto, deve ter o balanço de uma conversa do dia a dia, mas um conteúdo bem acima do normal.

Primeiro, o diálogo do cinema requer compressão e economia. Ele deve dizer o máximo que puder com o mínimo de palavras possível. Segundo, deve ter direção. Cada troca de diálogo deve virar os Beats da cena em uma ou outra direção, pela mudança de comportamento, sem repetição. Terceiro, ele deve ter um propósito. Cada fala ou troca de diálogo executa um passo no design que constrói o arco da cena ao redor de seu *Ponto de Virada*. Mesmo com toda essa precisão, o diálogo deve soar como uma conversa, usando um vocabulário informal e natural, com contrações, gírias e, se necessário, palavrões. "Fale como as pessoas comuns", aconselhou Aristóteles, "mas pense como os sábios".

Lembre-se, o filme não é um romance; o diálogo é dito e depois some. Se as palavras não forem captadas no instante que saem da boca do ator, quem não entendeu murmura instantaneamente, "o que ele falou?" O filme também não é teatro. Nós vemos um filme; ouvimos uma peça. A estética do filme é 80 por cento visual, 20 por cento auditiva. Nós queremos ver, e não ouvir; nossas energias fluem para os olhos, apenas ouvindo parcialmente a trilha sonora. O teatro é 80 por cento auditivo e 20 por cento visual. Nossa concentração é dirigida para os ouvidos, e apenas enxergamos o palco. O dramaturgo pode criar diálogos elaborados e ornamentados – mas o roteirista, não. Diálogo de cinema requer sentenças curtas, de construção simples – geralmente, na ordem substantivo, verbo e objeto, ou substantivo, verbo e complemento, nessa ordem.

Isso, por exemplo, não é diálogo de cinema: "Sr. Charles Wilson Evans, o chefe das finanças na Data Corporation no edifício 666 da Quinta Avenida, em Manhattan, que foi promovido a essa posição há seis anos, tendo se formado *magna cum laude* em Harvard, foi preso hoje, acusado pelas autoridades de apropriação indevida dos fundos de pensão da companhia e fraude em suas tentativas de esconder as provas". Mas com um sucinto: "sabe o Charlie Evans? Executivo lá da Data Corp? Ha! Foi preso. Pegaram ele com a mão na cumbuca. Um formando de Harvard deveria saber como roubar sem ser pego". A mesma ideia quebrada em uma série de sentenças curtas, de construção simples e informalmente ditas. Pedaço por pedaço, o público entende.

O diálogo não requer sentenças completas. Nós nem sempre nos incomodamos com um substantivo ou um verbo. Tipicamente, como acima, nós deixamos de lado os artigos ou os pronomes, falando em frases curtas, ou mesmo grunhidos.

Leia seu diálogo em voz alta, ou em um gravador, para evitar trava-línguas ou rimas acidentais e aliterações como em: "três tristes tigres no trilho do trem". Nunca escreva nada que chame atenção para si mesmo, nada que pule da página e grite: "oh, como eu sou uma fala inteligente!" Quando você achar que escreveu algo particularmente bom e literário, corte.

Discursos Curtos

A essência do diálogo cinematográfico é o que era conhecido no teatro da Gré[illegible] Clássica como *stikomythia* – a troca rápida de discursos curtos. Discursos long[illegible] são antitéticos em relação à estética do cinema. Uma coluna de diálogo do to[illegible] ao fim da página pede que a câmera foque o rosto de um ator por um minu[illegible] de conversa. Veja os ponteiros do relógio se moverem por sessenta segundos [illegible] você perceberá que um minuto é muito tempo. Com dez ou quinze segundos [illegible] olho do público absorve tudo o que é visualmente expressivo e a tomada se tor[illegible] redundante. É o mesmo efeito de um disco riscado repetindo a mesma nota [illegible]rias vezes. Quando o olho está entediado, foge da tela; quando foge da tela, v[illegible] perde seu público.

A ambição literária muitas vezes ignora esse problema, pensando que o edi[illegible] pode quebrar esses discursos longos ao cortar para o rosto do ouvinte. Mas [illegible] apenas introduz novos problemas. Agora, um ator fala fora da tela, e quando [illegible]mos o corpo da voz, o ator deve falar mais lenta e articuladamente, pois o públi[illegible] faz leitura labial. Metade da compreensão do diálogo é atingida quando o vemo[illegible] sendo dito. Quando o rosto desaparece, o público para de ouvir. Portanto, os fa[illegible]lantes fora da tela devem cuspir as palavras cuidadosamente, esperando não perder [illegible] o público. O público tem o subtexto do interlocutor, mas talvez não seja esse seu [illegible] interesse.

Portanto, seja muito criterioso quanto a escrever discursos longos. Se, conti[illegible]do, você sente que é pertinente para o momento que um personagem carregue [illegible] o diálogo enquanto outro continua quieto, escreva o discurso longo, mas ao fa[illegible] essa tarefa, lembre-se que na vida não existem monólogos. A vida é um diálo[illegible] ação/reação.

Se, como um ator, tenho um longo discurso que começa quando o outr[illegible] ator entra, e minha primeira fala é "você me deixou esperando", como eu sei o [illegible] que dizer em seguida sem ver a reação às minhas primeiras palavras? Se a reação [illegible] do outro personagem é se desculpar, sua cabeça se abaixa, envergonhada, o qu[illegible] suaviza minha próxima ação e dá um novo colorido à minha fala. Se, contudo, [illegible] reação do outro ator é antagônica, ele me olha feio, e isso pode colorir minha[illegible] próximas falas com a raiva. Como alguém sabe, de momento em momento, o qu[illegible] dizer ou fazer sem saber a reação para o que acabou de fazer? Ninguém sabe. [illegible] vida é sempre ação/reação. Sem monólogos. Sem discursos preparados. Um[illegible] improvisação, não importa quanto nós tenhamos ensaiado mentalmente no[illegible] grandes momentos.

Portanto, mostre-nos que você entende a estética do cinema ao quebrar [illegible] discursos longos em padrões de ação e reação que moldam o comportamento [illegible]

quem fala. Fragmente o discurso com reações silenciosas, que fazem com que o falante mude o Beat, como esse em AMADEUS, quando Salieri se confessa para um padre.

SALIERI
Tudo o que eu sempre quis
era cantar para Deus.
Ele me deu essa ânsia.
Então me fez mudo. Por
quê? Me diga isso.

O Padre olha para o lado, aflito e envergonhado, então Salieri responde sua própria questão retoricamente:

SALIERI
Se ele não queria que
eu O elogiasse com a
música, por que implan-
tar o desejo... como a
luxúria em meu corpo,
e então negar-me o ta-
lento?

Ou coloque parênteses dentro do diálogo para o mesmo efeito, como no diálogo seguinte, de uma outra cena.

SALIERI
Você entende, eu sentia
amor pela menina...
(impressionado com sua
escolha de palavras)
...ou, pelo menos, lu-
xúria.
(vendo o padre olhar
para o crucifixo em seu
colo)
Mas eu te juro, nun-
ca toquei um dedo nela.
Não.

(enquanto o padre observa-o, solene, em julgamento)
Ao mesmo tempo, não conseguia aguentar a ideia de outra pessoa tocá-la.
(nervoso ao pensar em Mozart)
Especialmente... aquela criatura.

Um personagem pode reagir a si mesmo, a seus próprios pensamentos e emoções, como Salieri acima. Isso também faz parte da dinâmica da cena. Quando demonstramos no papel os padrões de ação/reação dentro dos personagens, entre os próprios personagens e entre os personagens e o mundo físico, a sensação de assistir um filme é projetada na imaginação do leitor, o que faz com que ele compreenda que o filme não é sobre cabeças falantes.

A Sentença-Suspense

Em um diálogo mal escrito, as palavras inúteis, especialmente frases preposicionais, vão para o final da sentença. Consequentemente, o significado está em algum lugar no meio, mas o público tem de ouvir aquelas palavras vazias e, por alguns segundos, ficam entediados. E o pior, o ator, no outro lado da tela, quer dar sua deixa a partir desse significado, mas tem de esperar desconfortavelmente que a sentença acabe. Na vida, interrompemos uns aos outros, cortando a cauda das sentenças dos interlocutores, deixando a conversa do dia a dia fluir. Essa é outra razão para os atores e diretores reescreverem o diálogo durante a produção, quando mudam o arranjo dos discursos para levantar a energia das cenas e fazer o ritmo do diálogo correr.

Um diálogo de filme excelente tende a moldar-se em sentenças periódicas: "se você não queria que eu fizesse isso, por que você me deu aquele..." Olhar? Revólver? Beijo? A sentença periódica é a "sentença-suspense". Seu significado é atrasado até a última palavra, forçando tanto o ator quanto o público a ouvir até o final da fala. Leia de novo o soberbo diálogo de Peter Shaffer acima e perceba que virtualmente toda fala é uma sentença-suspense.

O Roteiro Silencioso

O melhor conselho sobre escrever diálogo para filmes é *não escreva*. Nunca escreva uma linha de diálogo quando puder criar uma expressão visual. A primeira coisa a se pensar quando se escreve uma cena deve ser: como eu posso escrever isso em uma maneira puramente visual, sem ter de lançar mão de uma única fala? Obedeça a Lei dos Retornos Diminutivos: quanto mais diálogo escreve, menos efeito ele tem. Se você escreve discurso sobre discurso, colocando personagens em salas de estar, fazendo com que se sentem em cadeiras e conversem, conversem e conversem, os momentos com diálogo de qualidade são soterrados por uma avalanche de palavras. Mas se você escreve para os olhos, quando o diálogo vem, desperta interesse, pois o público está sedento por falas. Diálogo econômico, destacado do que é puramente visual, tem saliência e poder.

O SILÊNCIO: Ester e Anna (Ingrid Thulin e Gunnel Lindblom) são irmãs vivendo um relacionamento lésbico e um tanto sadomasoquista. Ester está seriamente doente, com tuberculose. Anna é bissexual, tem uma filha ilegítima, e se diverte atormentando sua irmã mais velha. Viajam para casa, na Suécia, e o filme se passa em um hotel, durante sua jornada. Bergman escreveu uma cena na qual Anna desce para o restaurante do hotel e se deixa seduzir por um garçom para provocar sua irmã com um caso. A cena do "garçom seduzindo a cliente"... como você a escreveria?

O garçom abre o menu e recomenda certos itens? Pergunta se ela está no hotel? Viajando para longe? Fala sobre como ela está bem vestida? Pergunta se conhece a cidade? Menciona que está saindo do trabalho e que adoraria mostrar-lhe as redondezas? Conversa, conversa...

Isso é o que Bergman nos deu: o garçom anda até a mesa e, de propósito, derruba um guardanapo no chão. Enquanto se abaixa para pegá-lo, lentamente cheira Anna da cabeça aos pés. Ela, reagindo, respira fundo, lentamente, quase delirantemente. CORTA PARA: eles estão num quarto de hotel. Perfeito, não é? Erótico, puramente visual, nenhuma palavra dita ou necessária. Isso é *escrever um roteiro*.

Alfred Hitchcock uma vez comentou, "quando o roteiro estiver escrito *e o diálogo for adicionado*, estamos prontos para filmar".

Imagem é nossa primeira escolha, diálogo a indesejável segunda opção. Diálogo é a última camada que *adicionamos* ao roteiro. Não se engane, todos nós amamos bons diálogos, mas menos é mais. Quando um filme de grandes imagens passa para o diálogo, ele crepita com a excitação e delicia os ouvidos.

DESCRIÇÃO

Colocando um filme na cabeça do leitor

Pobre do roteirista, pois ele não pode ser um poeta. Não pode usar metáfora e símile, assonância e aliteração, ritmo e rima, sinédoque e metonímia, hipérbole e mesóclise, os grandes tropos. Em vez disso, seu trabalho deve conter toda a substância da literatura, mas sem ser literário. Um trabalho literário é finalizado e completo dentro de si mesmo. Um roteiro espera uma câmera. Se não é a literatura, então qual é a ambição do roteirista? Descrever de uma maneira que, quando o leitor vire as páginas, um filme flua na sua imaginação.

Não é fácil. O primeiro passo é reconhecer exatamente o que descrevemos – a sensação de olhar a tela. Noventa por cento das expressões verbais não têm equivalentes fílmicos. "Ele ficou lá sentado por muito tempo" não pode ser fotografado. Então, disciplinamos a imaginação constantemente com essa pergunta: O que eu vejo na tela? Descreva apenas o que é fotográfico: talvez "ele tira seu décimo cigarro do pacote", "ele olha ansiosamente para seu relógio" ou "ele boceja, tentando se manter acordado" para sugerir um longo espaço de tempo.

Ação Vívida no Agora

A ontologia da tela é um *presente absoluto em constante movimento vívido*. Nós escrevemos roteiros no presente porque, ao contrário do romance, o filme está na ponta da faca agora – se ocorre um flashback ou um flashforward, pulamos para um novo agora. E a tela expressa ação inexorável. Até tomadas estáticas têm um senso de vivacidade, pois apesar de a imagem não se mover, o olho do público viaja constantemente pela tela, dando energia a imagens paradas. E, ao contrário da vida, o filme é vívido. Ocasionalmente, nossa rotina diária pode ser quebrada pela luz refletida em um edifício, por flores numa vitrine, ou o rosto de uma mulher na multidão. Mas durante nossos dias, estamos mais dentro de nossas cabeças do que fora delas, vendo e ouvindo o mundo pela metade. A tela, contudo, é intensamente vívida por horas a fio.

No papel, a vivacidade surge do nome das coisas. Substantivos são os nomes dos objetos; verbos os nomes das ações. Para escrever vividamente, evite substantivos e verbos genéricos com adjetivos e advérbios anexos e procure o nome da coisa: não "o carpinteiro usa um prego grande", mas "o carpinteiro martela um *cravo*." "Prego" é um nome genérico, "grande" um adjetivo. O sólido "cravo" desperta uma imagem vívida na imaginação do leitor, "prego", uma nódoa. E quão grande?

O mesmo se aplica a verbos. Uma típica linha de não descrição: "ele começa a se mover lentamente pela sala". Como alguém "começa" a se mover pela sala em um filme? O personagem ou cruza a sala ou dá um passo e para. E "mover-se lentamente"? "Lentamente" é um advérbio; "mover-se", um verbo vago e insosso. Em vez disso, de nome à ação: "ele se esgueira pela sala". "Ele (valsa, anda na ponta dos pés, se empavona, saracoteia, cambaleia, se arrasta, rodopia, manqueja, desliza) pela sala". Todas são ações lentas, mas cada uma delas é vívida e claramente diferente das outras.

Elimine os verbos "ser", "estar", "haver", "existir". Na tela, nada é ou está: a vida da estória é um fluxo sem fim de mudanças, de transformação. Esqueça: "há uma casa grande num morro acima de uma cidade pequena". "Há", "lá existe", "ele/ela é" são as estruturas mais fracas de qualquer frase. E o que é uma "casa grande"? Castelo? Hacienda? E um "morro"? Uma serra? Um escarpado? E "cidade pequena"? Uma encruzilhada? Um povoado? Talvez: "uma mansão guarda o vilarejo de cima do promontório". Evitando, como Hemingway, termos abstratos, adjetivos e advérbios, favorecendo os verbos mais ativos e específicos e os substantivos mais concretos, até mesmo planos de estabelecimento tomam vida. Uma boa descrição cinematográfica requer imaginação e vocabulário.

Elimine toda metáfora e símile que não passe por esse teste: "o que eu vejo (ou escuto) na tela?" Como observou Milos Forman, "em um filme, uma árvore é uma árvore". "Como se", por exemplo, é uma expressão que não existe na tela. Um personagem não passa por uma porta "como se". Ele passa pela porta – ponto final. A metáfora "uma mansão guarda..." e a símile "a porta bate, com o barulho de um tiro..." passam por esse teste, pois uma mansão pode ser fotografada por um ângulo que dê a impressão de que ela abriga ou guarda um vilarejo logo abaixo; a batida de uma porta pode agredir os ouvidos como um tiro. De fato, em DESAPARECIDO – UM GRANDE MISTÉRIO os efeitos sonoros de todas as portas batendo foram feitas com tiros para aumentar a tensão de forma subliminar. O consciente ouve uma porta batendo, mas o inconsciente reage a um tiro.

Esses exemplos, por outro lado, foram encontrados no Fundo Europeu de Roteiros: "o sol se põe como o olho de um tigre se fechando em uma floresta", e, "a estrada rodopia e esfaqueia e goiva seu caminho nas encostas de um morro, lutando até encontrar a margem, e então desaparece de vista, sem antes explodir no horizonte". Elas são armadilhas para diretores, sedutoras, mas infilmáveis. Apesar dos escritores europeus dessas passagens serem indisciplinados na escrita de roteiros, são engenhosos ao tentar ser expressivos; os escritores americanos, graças ao cinismo e à preguiça, muitas vezes lançam mão do sarcasmo:

"BENNY, trinta anos, é um inglês baixo e musculoso com um ar maníaco que sugere que, ao menos uma vez em sua vida, já arrancou a cabeça de uma galinha com

uma mordida". E então, "você adivinhou. Aí vem a cena de sexo. Eu a escreveria, ma minha mãe lê meus escritos". É divertido, mas é isso que esses escritores querem que a gente pense, para que não percebamos que não conseguem ou não vão escrever. Ele lançam mão de uma narrativa vazia mascarada pelo sarcasmo porque não conhecem a arte, não têm talento ou orgulho para criar uma cena que expresse as ideias mais simples

Elimine "nós vemos" ou "nós ouvimos". "Nós" não existe. Uma vez no ritu al da estória, o cinema pode estar vazio, apesar de tudo. Em vez disso, "nós vemos" injeta uma imagem de uma multidão olhando pelas lentes da câmera e destrói a visão do filme de um leitor de roteiros.

Elimine toda indicação de câmera e edição. Da mesma maneira que os atore ignoram descrições de comportamento, os diretores riem de MUDA FOCO PARA PANORÂMICA PARA, PLANO DE CONJUNTO DE, e todas as outras tenta tivas de dirigir um filme no papel. Se você escrever TRAVELLING, o leitor vê u filme fluindo em sua imaginação? Não. Ele vê um *filme sendo feito*. Apague CORT PARA, CORTE SECO PARA, FUSÃO PARA e outras transições. O leitor supõ que todas as mudanças de ângulo são feitas com um corte.

O roteiro contemporâneo é um trabalho em *Cena Mestra* (Master Scene) que inclui apenas aqueles ângulos absolutamente necessários para contar a estória e nada mais. Por exemplo:

INT. SALA DE JANTAR - DIA

Jack entra, arremessa sua maleta em uma cadeira d antiquário ao lado da porta. Ele percebe um bilhet dobrado na mesa de jantar. Vagueando, pega o bilhet abre e lê. Então, amassa o bilhete, e se joga em uma cadeira, com as mãos na cabeça.

Se o público sabe o conteúdo do bilhete por causa de uma cena anterior, então a descrição será apenas de Jack lendo o bilhete e se jogando na cadeira. Se, contudo, é vital que o público leia o bilhete com Jack para seguir a estória, então:

INT. SALA DE JANTAR - DIA

Jack entra, arremessa sua maleta em uma cadeira d antiquário ao lado da porta. Ele percebe um bilhe dobrado na mesa de jantar. Vagueando, pega o bilhet abre e lê. Então, amassa o bilhete, e se joga em um cadeira, com as mãos na cabeça.

INSERIR BILHETE:

Escrita caligráfica dizendo: Jack, fiz minhas malas e fui embora. Não tente me contatar. Eu tenho uma advogada. Ela entrará em contato com você.
Barbara

NA CENA

Jack amassa o bilhete e se joga em uma cadeira, com as mãos na cabeça.

Outro exemplo: se, quando Jack se senta com as mãos na cabeça, ouvisse um carro parando lá fora, corresse para a janela, e fosse essencial para a compreensão do público que visse o mesmo que Jack vê naquele momento, então continue a cena acima com isso:

NA CENA

Jack amassa o bilhete e se joga em uma cadeira, com as mãos na cabeça.

De repente, um carro ESTACIONA lá fora. Ele corre para a janela.

PV DE JACK

Através das cortinas, até o meio-fio. Barbara sai de seu jipe, abre o porta-malas e retira suas malas.

EM JACK

Vira-se contra a janela, arremessa o bilhete de Barbara para o outro lado da sala.

Se, contudo, o público admitisse que o carro estacionando lá fora era Bárbara retornando para Jack, uma vez que ela já fez isso duas vezes antes, então a descrição ficaria com o Plano Mestre (Master Shot) de Jack na sala de jantar.

Além dos ângulos essenciais da estória, contudo, o roteiro em Cena Mestre dá ao escritor uma forte influência na direção do filme. Em vez de rotular ângulos, o escritor

os sugere ao quebrar grandes parágrafos em unidades de descrição com imagens e linguagem que sutilmente indicam a distância da câmera e a composição. Por exemplo:

```
INT. SALA DE JANTAR - DIA

Jack entra e olha ao redor da sala vazia. Levanta
maleta sobre sua cabeça, ele a joga sobre a frágil
antiga cadeira ao lado da porta, causando um BAQUE
Ele escuta. Silêncio.

Feliz consigo mesmo, caminha em direção à cozinha
quando subitamente algo chama sua atenção.

Um bilhete dobrado com o seu nome apoiado sobre o va
de rosas na mesa de jantar.

Nervosamente, gira sua aliança.

Respirando fundo, caminha, pega o bilhete, abre e lê...
```

Em vez de escrever o que está acima em um bloco único de prosa, linhas em branco separam a cena em cinco unidades que sugerem a seguinte ordem: um plano aberto cobrindo a maioria da sala, um movimento de câmera pela sala, um clo no bilhete, um close ainda mais fechado no dedo de Jack, e plano médio da me

A maleta insulta a cadeira antiga de Barbara, e o gesto nervoso de Jack sua aliança expressa uma mudança de sentimentos. Ator e diretor estão sempre li vres para improvisar ações diferentes, mas os mini parágrafos levam o olho interno do leitor ao longo de um padrão de ação e reação entre Jack e a sala, Jack e suas emoções, Jack e sua mulher como representada no bilhete. Essa é a vida da cena. Agora, diretor e ator devem capturá-la sob a influência desse padrão. Como ela se exatamente é tarefa criativa deles. Nesse interim, o efeito da técnica Cena Mestre uma leitura que traduz a sensação de se assistir um filme.

SISTEMAS DE IMAGEM

O roteirista como poeta

"Pobre do roteirista, pois não pode ser um poeta" não é uma verdade factu

filme é um meio magnífico para a alma poética, uma vez que o roteirista entenda a natureza *poética* da estória e seus funcionamentos dentro do filme.

Poético não quer dizer bonitinho. Imagens decorativas do tipo que faz com que o público saia de um filme decepcionante dizendo "mas é tão bem fotografado" não são poéticas. O CÉU QUE NOS PROTEGE: seu conteúdo humano é a aridez, uma insignificância desesperadora – o que um dia foi chamado de *crise existencial*, e a ambientação do romance em um deserto eram uma metáfora para a infertilidade da vida dos protagonistas. O filme, contudo, brilhava com o glamour de cartão-postal de uma agência de viagens, mas muito pouco ou talvez nada do sofrimento no coração da estória podia ser sentido. Imagens bonitinhas são apropriadas se o assunto é bonitinho: A NOVIÇA REBELDE.

Em vez disso, poético quer dizer *expressão aprimorada*. Seja o conteúdo da estória belo ou grotesco, religioso ou profano, tranquilo ou violento, pastoral ou urbano, épico ou íntimo, ele exige uma expressão completa. Uma boa estória bem contada, bem dirigida e bem encenada, talvez resulte em um bom filme. Tudo isso, mais um enriquecimento e um aprofundamento da expressão do trabalho por sua forma poética, talvez resulte em um ótimo filme.

Para começar, como o público no ritual da estória, reagimos a cada imagem, visual ou sonora, simbolicamente. Nós sentimos instintivamente que cada objeto foi selecionado para significar mais do que realmente significa e, portanto, adicionamos uma conotação para cada denotação. Quando um automóvel aparece na tomada, nossa reação não é um pensamento neutro como "veiculo"; damos a ele uma conotação. Pensamos "ahn, Mercedes... rico". Ou, "Lamborghini... tolamente rico". "Volkswagen enferrujado... artista". "Harley-Davidson... perigoso". "Trans-Am vermelho... problemas com a identidade sexual". O contador de estórias trabalha em cima dessa inclinação natural do público.

O primeiro passo para virar uma estória bem contada em um trabalho poético é excluir 90 por cento da realidade. A vasta maioria dos objetos no mundo teria as conotações erradas para qualquer filme específico. Portanto esse espectro de imagens possíveis deve ser afunilado àqueles objetos com implicações apropriadas.

Na produção, por exemplo, se um diretor quer um vaso em uma tomada, isso inicia uma discussão que pode durar uma hora, uma discussão crítica. Que tipo de vaso? Que periodo? Que formato? Cor? Cerâmica, metal, madeira? Com flores? Que tipo de flores? Onde colocá-lo? Primeiro plano? Plano intermediário? Plano de fundo? Canto superior esquerdo? Canto inferior direito? Em foco ou desfocado? É para iluminá-lo? Serve de amparo para alguma coisa? Pois não estamos falando de um vaso, e sim de um objeto de forte carga simbólica ressoando seu significado em todos os outros objetos no plano, e também por todo o filme. Como em todas as

obras de arte, um filme é uma unidade na qual todos os objetos se relacionam com todas as outras imagens ou objetos.

Limitando-se ao que é apropriado, o roteirista dá poder ao filme com um *sistema de imagens*, ou sistemas, pois frequentemente existem mais de um.

Um SISTEMA DE IMAGENS é uma estratégia de motivos ornamentais, uma categoria de imagem embebida no filme que se repete, em imagem e som, do começo ao fim com grande variação, mas com igual sutileza, como uma comunicação subliminar que aumenta a profundidade e a complexidade da emoção estética.

"Categoria" significa um assunto retirado do mundo físico que é amplo o bastante para conter algumas variações. Por exemplo, uma dimensão da natureza – animais, estações, luz e escuridão – ou uma dimensão da cultura humana – edifícios, máquinas, arte. Essa categoria deve se repetir, pois um ou dois símbolos isolados fazem pouco efeito. Mas o poder de um retorno organizado de imagens é imenso quando a variedade e a repetição guiam o sistema de imagens para que ele se fixe no inconsciente do público. Ainda assim, *e mais importante*, a poesia do filme deve ser manuseada com uma invisibilidade virtual e ser irreconhecível conscientemente.

Um sistema de imagens pode ser criado de duas maneiras, via Imagens Externas ou Imagens Internas. Imagens externas pegam uma categoria que, fora do filme, já tem um significado simbólico, e trazem para dentro da película, para que tenha o mesmo significado dentro e fora do filme: por exemplo, o uso da bandeira nacional – um símbolo do patriotismo e do amor pelo país – para indicar patriotismo e amor pelo país. Em ROCKY IV, quando Rocky derrota o boxeador russo, ele se enrola em uma bandeira norte-americana gigante. Ou usar o crucifixo, um símbolo do amor a Deus e dos sentimentos religiosos, para simbolizar o amor a Deus e os sentimentos religiosos; uma teia de aranha para simbolizar uma armadilha; uma lágrima para simbolizar a tristeza. Imagens Externas, devo dizer, é o carimbo oficial de um filme amador.

Imagens internas pegam uma categoria que fora do filme pode ou não ter um significado simbólico, mas a traz para dentro do filme para lhe dar um significado completamente novo, apropriado para apenas esse trabalho.

AS DIABÓLICAS: em 1955, o diretor e roteirista Henri-Georges Clouzot adaptou o romance *Celle Qui N'Etait Pas*, de Pierre Boileau, para o cinema. Nele, Christina (Véra Clouzot) é uma jovem atraente, mas muito tímida, quieta e sensível. Ela sofre de uma cardiopatia desde a infância e nunca está muito bem de saúde. Anos atrás, herdou um imóvel impressionante nos subúrbios de Paris, que foi transformado em um colégio interno muito exclusivo. Ela cuida do colégio com seu

marido, Michel (Paul Meurisse), um sádico abusivo, maligno e degenerado que se delicia ao tratar sua esposa como lixo. Ele tem um caso com uma das professoras da escola, Nicole (Simone Signoret), e é tão depravado e cruel com sua amante como é com sua esposa.

Todos sabem desse caso. Na verdade, as duas mulheres se tornam melhores amigas, ambas sofrem nas mãos desse bruto. No início do filme elas decidem que a única maneira de escapar dessa situação é matá-lo.

Uma noite, fazem com que Michel vá a um apartamento em um vilarejo distante da escola, onde elas, em segredo, enchem uma banheira de água. Ele entra no apartamento, de terno, e arrogantemente humilha e insulta suas duas mulheres enquanto elas o deixam o mais bêbado que podem, e então tentam afogá-lo na banheira. Mas ele não está tão bêbado assim, e a luta é intensa. O terror quase mata sua pobre esposa, mas Nicole corre para a sala e agarra uma estátua de uma pantera em cerâmica da mesa do café. Ela joga essa coisa pesada no peito do homem. Entre o peso da estátua e sua própria força, ela consegue mantê-lo submerso até ele se afogar.

As mulheres enrolam o corpo em uma lona, escondem-no na carroceria de uma picape e voltam para o campus no meio da noite. A piscina da escola não foi usada o inverno inteiro; uma camada de uma polegada de algas cobre a água. As mulheres jogam o corpo na piscina, e ele submerge e desaparece. Elas se retiram rapidamente e esperam pelo próximo dia, para que o corpo flutue e seja descoberto. Mas vem o dia seguinte e o corpo não aparece. Passam-se dias e o corpo não aparece.

Finalmente, Nicole, de propósito, derruba a chave do seu carro na piscina e pede para um dos alunos mais velhos pegá-la. O garoto mergulha sob as algas e procura e procura e procura. Ele volta, pega um pouco de ar, e então mergulha de novo, e procura e procura e procura. Ele volta, pega mais um pouco de ar e, pela terceira vez, mergulha e procura e procura e procura. Finalmente, ele emerge... com a chave do carro.

As mulheres decidem então que é hora de limpar a piscina. Ordenam que a piscina seja esvaziada e esperam na borda, assistindo as algas descerem e descerem e descerem... pelo ralo. Mas o corpo não aparece. Naquela tarde, uma van de uma lavanderia aparece, vinda de Paris, para entregar o terno no qual o homem morreu, limpo e passado. As mulheres voam para Paris, até a lavanderia, onde encontram um recibo, e nele o endereço de uma pensão. Elas vão para lá e conversam com uma *concierge* que diz, "sim, sim, havia um homem morando aqui, mas... ele se mudou essa manhã".

Elas voltam para escola e coisas ainda mais bizarras acontecem: Michael aparece e desaparece nas janelas da escola. Quando elas veem a foto da formatura

da turma de veteranos, ele está lá, atrás dos estudantes, ligeiramente fora de foco. Elas não fazem ideia do que acontece. Seria ele um fantasma? Teria sobrevivido ao afogamento e agora está fazendo isso conosco? Alguém achou o corpo? Eles estão fazendo isso?

Chegam as férias de verão e todos os estudantes e professores vão embora. Então Nicole vai embora. Faz suas malas, diz que não aguenta mais tudo isso, abandonando a pobre viúva.

Naquela noite, Christina não consegue dormir; senta na cama, completamente acordada, seu coração batendo forte. De repente, no meio da noite, ouve o som de uma máquina de escrever, vindo do escritório do seu marido. Lentamente se levanta e caminha na ponta dos pés por um longo corredor, com a mão no peito, mas quando ela toca a maçaneta da porta do escritório, o som para.

Ela move vagarosamente a porta e lá, do lado da máquina de escrever, estão as luvas de seu marido... como duas mãos gigantes. Então ouve o som mais aterrorizante que pode ser imaginado: água pingando. Vai até o banheiro perto do escritório, com o coração acelerado, abre a porta e lá está ele – com o mesmo terno, submerso em uma banheira cheia d'água, a torneira pingando.

O corpo se levanta, a água forma uma pequena cascata para fora da banheira. Suas pálpebras se abrem, mas os olhos não estão lá. Ele tenta agarrá-la, ela bota a mão em seu peito, tem um ataque cardíaco fatal e cai morta no chão. Michel passa a mão em suas pálpebras e retira enxertos brancos de plástico. Nicole sai de um armário. Os dois se abraçam e sussurram, "conseguimos!"

Os créditos de abertura de AS DIABÓLICAS parecem estar sobre uma pintura abstrata em cinza e preto. Mas, subitamente, quando os créditos acabam, o pneu de um caminhão molha a tela de cima a baixo, e nos damos conta de que estivamos olhando uma poça de lama por cima. A câmera sobe e vemos uma paisagem chuvosa. Desse momento em diante, o sistema de imagens "água" é continuamente e subliminarmente repetido. Há garoa e nevoeiro o tempo todo. O orvalho nas janelas corre em pequenas gotas para a calha. No jantar, comem peixe. Os personagens bebem vinho e chá enquanto Christina toma seu remédio para o coração. Quando os professores conversam sobre as férias de verão, eles falam sobre ir para o Sul da França "aproveitar o mar". Piscinas, banheiras... é um dos filmes mais molhados de todos os tempos.

Fora do filme, a água é um símbolo universal para diversas coisas positivas: santificação, purificação, o feminino – arquétipo da própria vida. Mas Clouzot inverte esses valores até que a água tome o poder da morte, do terror e do mal, e o som de uma torneira pingando faça o público se encolher em suas cadeiras.

CASABLANCA tece três sistemas de imagem. Seus motivos primários criam um senso de aprisionamento, enquanto a cidade de Casablanca vira uma penitenciária virtual. Personagens sussurram seus planos de "fuga", como se os policiais fossem guardas da prisão. O farol na torre do aeroporto se move pelas ruas como um holofote perscrutando a cadeia, enquanto as venezianas das janelas, divisórias, corrimãos e até as folhas das palmeiras, criam sombras que lembram as barras das celas da prisão.

O segundo sistema constrói uma progressão do particular para o arquetípico. Casablanca começa como um centro de refugiados, mas se torna uma mini ONU, repleta não apenas de rostos árabes e europeus, mas também de asiáticos e africanos. Rick e seu amigo Sam são os únicos personagens norte-americanos que encontramos. Repetidas imagens, incluindo diálogos que os personagens falam de Rick como se ele fosse um país, associam Rick à América até que ele simbolize os próprios EUA e Casablanca, o mundo. Como os Estados Unidos em 1941, Rick é firmemente neutro, não querendo tomar parte de outra Guerra Mundial. Sua conversão para a luta subliminarmente congratula a América por finalmente levantar-se contra a tirania.

O terceiro sistema é o de ligação e separação. Numerosas imagens e composições dentro do quadro são usadas para ligar Rick e Ilsa, afirmando subliminarmente que, apesar de estarem separados, deveriam estar juntos. O contraponto a isso é uma série de imagens e designs de composição que separam Ilsa de Laszlo, dando a impressão oposta, de que apesar dos dois estarem juntos, eles deveriam estar separados.

ATRAVÉS DE UM ESPELHO é uma multitrama com seis linhas de estória – três clímax positivos devotados ao pai, três finais negativos para sua filha – em um design em ponto/contraponto que entrelaça não menos que quatro sistemas de imagem. As estórias do pai são marcadas por espaços abertos, luz, intelecto e comunicação verbal; os conflitos da filha são expressos em espaços fechados, escuridão, imagens animais e sexualidade.

CHINATOWN também emprega quatro sistemas, dois de imagem externa e dois de imagem interna. O primeiro sistema internalizado é o da "vista cega", ou visão falsa: janelas; espelhos retrovisores; óculos, especialmente armações quebradas; câmeras; binóculos; os próprios olhos, e mesmo os olhos cegos e abertos dos mortos, tudo isso junta uma força tremenda para sugerir que, se nós estamos vendo o mal fora de nosso mundo, estamos olhando na direção errada. Ele está aqui dentro. Dentro de nós. Como disse Mao Tse-Tung, "A história é o sintoma, nós somos a doença".

O segundo sistema internalizado pega a corrupção política e transforma-a em cimento social. Contratos falsos, leis subvertidas e atos de corrupção tornam-se o que mantém a sociedade inteira e cria o "progresso". Os dois sistemas de imagens externas, água contra a seca e crueldade sexual contra amor sexual, têm conotações convencionais, mas usadas com uma efetividade pontual.

Quando ALIEN – O 8º PASSAGEIRO foi lançado, a revista *Time* soltou [illegible] artigo de dez páginas com fotos e ilustrações perguntando o seguinte: Hollyw[illegible] foi longe demais? Pois esse filme incorpora um sistema de imagens altamente [illegible]tico, e contém três cenas vívidas de "estupro".

Quando Gail Anne Hurd e James Cameron fizeram a sequência, ALIENS [illegible] O RESGATE, eles não apenas mudaram o gênero do *Terror* para o *Ação/Aven*[illegible] como reinventaram o sistema de imagens, para a maternidade, quando Ripley [illegible] torna a mãe sub-rogada de Newt (Carrie Henn), que por sua vez é a mãe sub-rogada de sua boneca quebrada. As duas estão juntas contra a mais terrível "mãe" do un[illegible]verso, a gigante rainha monstruosa que coloca seus ovos em um ninho que pare[illegible] um útero. Em um diálogo, Ripley nota, "os monstros te engravidam".

DEPOIS DE HORAS trabalha com apenas um refrão internalizado, [illegible] com uma rica variedade: arte. Não como um ornamento da vida, e sim a arte co[illegible] uma arma. A arte e os artistas do distrito de Soho, em Manhattan, constanteme[illegible] atacam o protagonista, Paul (Griffin Dunne), até que ele é encapsulado em um [illegible]balho de arte e roubado por Cheech e Chong.

Voltando ao longo das décadas, os *Thrillers* de Hitchcock combinavam ima[illegible]gens de religiosidade com sexualidade, enquanto os *Faroestes* de John Ford contra[illegible]punham a selvageria com a civilização. De fato, voltando pelos séculos, percebemos que os sistemas de imagem são tão velhos quanto a própria estória. Homero inventou belos motivos para seus épicos, como fizeram Ésquilo, Sófocles e Eurípides em suas peças. Shakespeare submergiu um sistema de imagens único em cada um de seus trabalhos, assim como Melville, Poe, Tolstói, Dickens, Orwell, Hemingway, Ib[illegible]sen, Tchékhov, Shaw, Beckett – todos os grandes romancistas e dramaturgos abra[illegible]çaram esse princípio.

E quem, afinal, inventou o roteiro cinematográfico? Romancistas e dramatur[illegible]gos que vieram para os berços de nossa arte em Hollywood, Londres, Paris, Berlim, Tóquio e Moscou para escrever os *scenarios*[1] de filmes mudos. Os primeiros grandes diretores, como D. W. Griffith, Eisenstein e Murnau, tiveram sua aprendizagem no teatro; eles também perceberam que, como uma boa peça, um filme pode ser levado [illegible] pela repetição sublime da poesia subliminar.

E um sistema de imagens *tem de* ser subliminar. O público não pode perce[illegible]ber. Anos atrás, enquanto assistia a VIRIDIANA, de Buñuel, percebi que ele havia [illegible] introduzido um sistema de imagens com cordas: uma criança pulando corda, um homem rico se enforcando com uma corda, um rapaz pobre usando a corda como [illegible] cinto. Lá pela quinta vez que a corda apareceu na tela, o público gritou em uníssono: "Símbolo!"

O simbolismo é poderoso, mais poderoso do que conseguimos perceber [illegible]

[1] Scenarios: nome dado aos roteiros de filmes mudos. (N. do T.)

desde que passe intacto pela mente consciente e escorregue para dentro do inconsciente. É como ele age quando sonhamos. O uso do simbolismo segue o mesmo princípio da música de um filme. O som não precisa de cognição, então a música pode nos afetar profundamente quando não estamos consciente dela. Da mesma maneira, símbolos nos tocam e nos comovem – ***desde que nós não o reconheçamos como algo simbólico***. A ciência do símbolo transforma-o em curiosidade neutra e intelectual, impotente e virtualmente insignificante.

Por que, então, tantos diretores e roteiristas contemporâneos colocam um rótulo em seus símbolos? Sobre o tratamento das imagens "simbólicas" a mão pesada na refilmagem de CABO DO MEDO, DRÁCULA DE BRAM STOCKER e O PIANO, para citar três dos exemplos mais descarados, penso em duas razões prováveis: primeiro, para lisonjear o público da elite autopercebida como intelectual que assiste ao filme a uma distância segura, não emocional, enquanto coleta munição para o ritual pós-filme da crítica no café. Segundo, para influenciar, se não controlar, os críticos e as resenhas que eles escrevem. Simbolismo declarado não requer genialidade, apenas egoísmo inflamado por leituras malfeitas de Jung e Derrida. É uma vaidade que avilta e corrompe a arte.

Alguns dizem que o sistema de imagens do filme é trabalho do diretor, e que ele sozinho deveria criá-lo. E eu não tenho argumentos para contradizer isso, pois o diretor é o responsável supremo por cada centímetro quadrado de cada plano do filme. Porém... quantos diretores entenderiam o que expliquei acima? Poucos. Talvez duas dúzias no mundo de hoje. Apenas os melhores, enquanto, infelizmente, a vasta maioria não entende a diferença entre fotografia decorativa e expressiva.

Eu digo que o roteirista deve iniciar o sistema de imagens do filme e o diretor e os designers devem terminá-lo. É o escritor o primeiro a ver todas as imagens, o mundo físico e social. Frequentemente, quando escrevemos, descobrimos que já começamos o trabalho espontaneamente, que um padrão de imagens já encontrou seu caminho para dentro de nossas descrições e diálogos. Quando nos tornamos conscientes disso, criamos variações e silenciosamente as bordamos na estória. Se um sistema de imagens não aparece sozinho, inventamos um. O público não se importa com o método que usamos; ele apenas quer que a estória funcione.

TÍTULOS

O título de um filme é a peça central do marketing que "posiciona" o público, preparando-o para a experiência que virá a seguir. Roteiristas, portanto, não podem se indultar com títulos literários que não dizem nada: TESTAMENT[2], por exemplo,

[2] Testament: do inglês, "testamento". (N. do T.)

é, na verdade, um filme sobre o holocausto pós-nuclear; LOOKS AND SMIL retrata vidas desoladas na pobreza. Meu não título favorito é MOMENTO A MO MENTO. MOMENTO A MOMENTO é o título que eu sempre uso ante descobrir o título verdadeiro.

Intitular quer dizer *nomear*. Um título efetivo aponta para algo sólido que es realmente na estória – personagem, ambiente, tema ou gênero. Os melhores títu frequentemente nomeiam dois, três ou todos os elementos de uma só vez.

JAWS[4] dá nome a um personagem, ambienta a estória na selvageria e nos d o tema, homem contra a natureza, no gênero *Ação/Aventura*. KRAMER VS. KRA MER nomeia dois personagens, o tema do divórcio e o *Drama Doméstico*. GUERR NAS ESTRELAS intitula um conflito épico entre guerreiros galácticos. PERSON – QUANDO DUAS MULHERES PECAM sugere um elenco de personagens p cologicamente perturbadas e um tema de identidades escondidas. A DOCE VI nos coloca em um ambiente decadente entre os ricos urbanos. O CASAMEN DO MEU MELHOR AMIGO define personagens, ambiente e *Comédia Românti*

Um título, claro, não é a única consideração do marketing. Como o lendári Harry Cohn uma vez observou, "MOGAMBO é um título horrível. MOGAMBO estrelando Clark Gable e Ava Gardner, é um título bom pra c..."

[3] Looks And Smiles: do inglês, "olhares e sorrisos" (N. do T.)
[4] Jaws: do inglês, "mandíbulas". (N. do T.)

19

O MÉTODO DO ESCRITOR

Escritores profissionais podem ou não receber a aclamação dos críticos, mas eles têm o controle da perícia, acesso a seu talento, melhoram sua performance ao longo dos anos, e ganham a vida com a arte. Um escritor que se bate pode às vezes produzir algo de qualidade, mas no dia a dia, não consegue fazer com que seu talento aja quando e como ele quer, não progride em qualidade de estória em estória, e recebe pouco, ou nada, por seu esforço. No geral, a diferença entre aqueles que obtêm sucesso e aqueles que se batem são seus métodos opostos de trabalho.

ESCREVENDO DE FORA PARA DENTRO

O escritor que se bate tende a trabalhar de uma maneira parecida com esta: ele sonha com uma ideia, matuta um pouco sobre ela, e então corre para o teclado:

```
EXT. CASA - DIA

Descrição, descrição, descrição. Personagens A e B entram.

                  PERSONAGEM A
          Diálogo, diálogo, di-
          álogo.

                  PERSONAGEM B
          Diálogo, diálogo, di-
          álogo.
```

Descrição, descrição, descrição, descrição, descri-
ção, descrição.

Ele imagina e escreve, escreve e sonha até que alcança a página 120 e pa[ra]. Então, envia cópias xerocadas para os amigos e voltam às reações: "ah, ficou legal, eu adorei a cena na garagem quando eles jogam tinta um no outro, aquilo foi engra-çado, né? E quando aquela criancinha desceu pra sala de pijama, é bonitinho! A cena da praia é tão romântica, e quando o carro explodiu, me deixou de cabelo em pé. Mas eu não sei... tem algo sobre o final... e o meio... e o jeito que começa... parece que não saiu bem".

Então o escritor junta as reações dos amigos e seus próprios pensamentos para começar o segundo tratamento com a seguinte estratégia: "como eu posso manter as seis cenas das quais eu gosto e das quais todo mundo gosta e, de alguma forma, ligá-las com um filme que funcione?" Após pensar um pouco mais, ele vo[lta] para o teclado.

INT. CASA - NOITE

Descrição, descrição, descrição. Personagem A e C en-
tram enquanto Personagem B assiste escondido.

PERSONAGEM A
Diálogo, diálogo, di-
álogo.

PERSONAGEM B
Diálogo, diálogo, di-
álogo.

Descrição, descrição, descrição, descrição, descri-
ção, descrição.

Ele imagina e escreve, escreve e sonha, mas o tempo todo ele se agarra, como um homem se afogando, a suas cenas favoritas, até que uma reescrita sai de suas mãos. Ele faz suas cópias e manda para os amigos, e voltam as reações: "está dife-rente, decididamente bem diferente. Mas eu estou feliz por você ter mantido a cena da garagem, da criança de pijama e do carro na praia... grandes cenas. Mas... ainda tem algo no fim, no meio e no começo que não funciona para mim".

O escritor faz, então, um terceiro tratamento, um quarto, um quinto, mas o

processo é sempre o mesmo: se agarra a suas cenas favoritas, cria uma nova estória ao redor delas, esperando encontrar algo que funcione. Finalmente, passa um ano e ele já está exausto. Declara que o roteiro está perfeito, entrega para seu agente, que o lê sem muito entusiasmo, mas como é o agente, faz o que deve fazer. Copia, envia para Hollywood e voltam às análises dos leitores: "muito bem escrito, diálogos bons, concisos e representáveis, descrição de cena vívida, boa atenção com os detalhes, a estória é uma bosta. PASSE ADIANTE". O escritor bota a culpa no gosto filisteu de Hollywood e engata seu próximo projeto.

ESCREVENDO DE DENTRO PARA FORA

Escritores bem-sucedidos tendem a usar o processo inverso. Se, hipoteticamente e de modo otimista, um roteiro pode ser escrito da primeira ideia até o último tratamento em seis meses, esses escritores gastam os primeiros quatro desses seis meses escrevendo em pilhas de cartões três-por-cinco polegadas: uma pilha para cada ato – três, quatro, talvez mais. Nesses cartões ele cria o *step-outline* da estória.

Step-Outline

Como o termo infere, um *step-outline* é a estória contada em passos.

Com afirmações de uma ou duas sentenças, o escritor simples e claramente descreve o que ocorre em cada cena, como ela se constrói e como ela vira. Por exemplo: "ele entra esperando encontrá-la em casa, mas em vez disso descobre um bilhete dizendo que ela foi embora".

Atrás de cada cartão, o escritor indica qual passo no design da estória ele vê que essa cena atinge – pelo menos nesse momento. Quais cenas criam condições para o Incidente Incitante? Qual é o Incidente Incitante? Clímax do Primeiro Ato? Talvez um Clímax de Meio de Ato? Segundo Ato? Terceiro? Quarto? Ou mais? Ele faz isso tanto para a trama central quanto para as subtramas.

Ele se confina a algumas pilhas de cartões por meses a fio por uma razão crítica: ele quer destruir seu trabalho. Gosto e experiência lhe dizem que 90 por cento de tudo que ele escreve, não importando sua genialidade, é, na melhor das hipóteses, medíocre. Em sua busca paciente por qualidade, ele deve criar muito mais material do que possa usar, e então destruir o excesso. Pode esboçar uma cena em uma dúzia de maneiras diferentes antes de finalmente jogar a *ideia* da cena fora do *step-outline*. Ele pode destruir sequências, atos inteiros. Um escritor seguro de seu talento sabe que não há limites para o que pode criar, e então

joga fora tudo que for inferior ao seu melhor, em uma jornada em busca de uma estória excelente.

Esse processo, contudo, não significa que o escritor não está enchendo páginas. Dia após dia, uma pilha gigante cresce ao lado da escrivaninha: mas essas são as biografias, o mundo ficcional e sua história, anotações temáticas, imagens, e até mesmo retalhos de vocabulário e expressões idiomáticas. Pesquisa e imaginários de todos os tipos enchem um arquivo enquanto a estória é disciplinada pelo *step-outline*.

Finalmente, após semanas ou meses, o escritor descobre seu Clímax da Estória. Com isso nas mãos, reescreve a estória, se necessário, de trás para frente. Pelo menos ele já tem uma estória. Agora, vai até seus amigos, mas não pede um dia de suas vidas – o que nós pedimos quando queremos que uma pessoa consciente leia um roteiro. Em vez disso, ele oferece uma xícara de café e pede dez minutos. Então conta sua estória.

O escritor nunca mostra seu *step-outline* para as pessoas, pois isso é uma ferramenta, enigmática demais para todos seguirem, exceto o escritor. Em vez disso, nesse estágio crítico, quer contar sua estória para observá-la se desdobrar ao longo do tempo, assisti-la brincar com os pensamentos e sentimentos de outro ser humano. Ele quer olhar nos olhos das pessoas e ver a estória acontecendo. Então, ele relata e estuda as reações: meu amigo foi captado por meu Incidente Incitante? Ouvindo e se aproximando? Ou seus olhos estão passeando? Estou mantendo-o preso, enquanto construo e viro as progressões? E quando eu atinjo o Clímax, consigo uma reação forte do tipo que eu quero?

Qualquer estória contada a partir de seu *step-outline* para uma pessoa sensível e inteligente deve estar apta para capturar a atenção, segurar o interesse por dez minutos e recompensá-la ao comovê-la com uma experiência emocional significativa – como minha narração de AS DIABÓLICAS te agarrou, segurou e comoveu. Não importa o gênero, se uma estória não funciona em dez minutos, como vai funcionar em 110? Não vai ficar melhor ao ficar maior. Tudo o que dá errado em uma narração de dez minutos fica dez vezes pior na tela.

Antes que a grande maioria dos ouvintes responda com entusiasmo, não há motivos para seguir em frente. "Com entusiasmo" não significa pessoas que pulem e beijem suas bochechas, e sim que balbuciem "uau" e fiquem em silêncio. Uma boa obra de arte – música, dança, pintura, estória – tem o poder de silenciar a voz da mente e nos levar para um lugar mais alto. Quando uma estória, contada a partir do *step-outline*, é forte a ponto de nos deixar em silêncio – nenhum comentário, nenhuma crítica, apenas um olhar de prazer –, temos um grande trabalho nas mãos; o tempo é muito precioso para se gastar com uma estória que não tenha esse poder. Agora o escritor está pronto para o próximo estágio – o argumento.

Argumento

Ao "tratar" o *step-outline*, o autor expande cada cena, de uma ou duas sentenças, para um parágrafo ou mais de descrição momento a momento, com espaçamento duplo e no presente do indicativo:

Sala de Jantar – Dia: Jack entra e arremessa sua maleta na cadeira próxima da porta. Ele olha ao redor. A sala está vazia. Ele chama seu nome. Ninguém responde. Ele chama de novo, cada vez mais alto. Ainda assim, sem resposta. Enquanto ele se arrasta para a cozinha, vê um bilhete sobre a mesa. Pega-o e lê. O bilhete diz que ela o deixou de vez. Ele se joga na cadeira, com as mãos na cabeça, e começa a chorar.

> *No argumento, o roteirista indica sobre o que os personagens falam – "ele quer que ela faça isso, mas ela se recusa", por exemplo - mas nunca escreve o diálogo. Em vez disso, ele cria o subtexto – os verdadeiros pensamentos e sentimentos sob o que é dito e feito. Nós podemos pensar que sabemos o que nossos personagens pensam e sentem, mas nós jamais sabemos antes de escrever:*

Sala de Jantar – Dia: a porta abre e Jack se apoia na ombreira, exausto após um dia frustrante e improdutivo de trabalho. Ele olha ao redor da sala, vê que ela não está por lá, e torce para que ela tenha saído. Ele não quer ter de lidar com ela hoje. Para ter certeza que tem a casa para si, ele chama seu nome. Não obtém resposta. Chama cada vez mais alto. Ainda, sem resposta. Bom. Ele está finalmente sozinho. Ele levanta sua maleta para o ar e joga-a com força em sua preciosa cadeira Chippendale, ao lado da porta. Ela o odeia por riscar seus móveis antigos, mas hoje ele não se importa com isso.

Faminto, ele segue para a cozinha, mas enquanto cruza o cômodo, nota que um bilhete foi deixado na mesa de jantar. É um daqueles bilhetes pentelhos que ela sempre deixa colado no espelho do banheiro ou na geladeira ou em qualquer lugar do gênero. Irritado, ele pega-o e rasga a abertura. Ao ler, descobre que ela o deixou. Suas pernas ficam bambas, cai em uma cadeira, um nó torcendo suas entranhas. Sua cabeça desaba em suas mãos e começa a chorar. Ele está surpreso com essa irrupção, feliz por ainda sentir alguma emoção. Mas suas lágrimas não são de dor; elas são uma represa quebrando com o alívio de que seu relacionamento finalmente acabou.

* * *

As cenas de um roteiro típico, de quarenta e sessenta, tratadas em uma descrição momento a momento de toda a ação, permeada com um subtexto complexo envolvendo pensamentos e sentimentos conscientes ou inconscientes de todos os personagens, produzirão sessenta, oitenta, noventa ou mais páginas com espaçamento duplo. No sistema de estúdios dos anos 30 aos 50, quando os produtores pediam argumentos para os roteiristas, eles tinham muitas vezes duzentas ou trezentas páginas. A estratégia do estúdio era extrair o roteiro de um trabalho muito maior, de forma que nada poderia ser passado em branco ou impensado.

Os "argumentos" de dez, doze páginas que passam hoje em dia pelo show bussiness não são argumentos, mas esboços com o número suficiente de palavras para que o leitor possa seguir a estória. Um esboço de dez páginas não é, nem de longe, material suficiente para um roteiro. Os escritores de hoje podem não voltar aos vastos argumentos do sistema de estúdios, mas quando um *step-outline* é expandido para um argumento de sessenta a noventa páginas, o sucesso criativo [illegible] expande correspondentemente.

No estágio do argumento, descobrimos inevitavelmente que as coisas que pensávamos que funcionariam de uma certa maneira no *step-outline* agora pedem por mudança. A pesquisa e a imaginação nunca param, e então os personagens e seu mundo continuam crescendo e evoluindo, levando-nos a rever diversas cenas. Não mudamos o design geral da estória, porque ele funcionou toda vez que o botamos à prova. Mas dentro dessa estrutura, cenas podem ter de ser cortadas, adicionadas ou reorganizadas. Reescrevemos o argumento até que cada momento apareça vividamente, em texto e subtexto. Feito isso, e apenas tendo feito isso, o escritor [illegible] para o roteiro em si.

ROTEIRO

Escrever um roteiro a partir de um argumento detalhado é uma grande alegria e [illegible] geralmente ocorre em um ritmo de cinco a dez páginas por dia. Nós convertemos o argumento em descrição para colocar essa descrição na tela e adicionamos o diálogo. E o diálogo escrito nesse estágio é o melhor que nós podemos escrever. Nossos personagens estavam com as bocas tapadas por tanto tempo que não veem [illegible] a hora de falar, e ao contrário de muitos filmes em que todo mundo usa o mesmo vocabulário e estilo, o diálogo escrito após uma preparação aprofundada cria vozes específicas para cada personagem. Eles não soam um como o outro, e nem soam como o escritor.

No estágio do primeiro tratamento, mudanças e revisões ainda serão necessárias. Quando deixamos os personagens falarem, cenas que, no argumento, você

achou que funcionariam de certa maneira querem mudar de direção. Quando você achar tal falha, raramente ela pode ser solucionada com uma simples reescrita de diálogo ou comportamento. Em vez disso, você deve voltar ao argumento e refazer as pistas, e então talvez ir além da cena falha e recriar a recompensa. Certo número de refinamentos pode ser necessário até que atinja o último tratamento. Você deve desenvolver seu julgamento e gosto, sentir quando escreve mal, e então se agarrar a uma coragem incansável para eliminar as fraquezas, tornando-as pontos fortes.

Se você pega um atalho no processo e corre direto do *step-outline* para o roteiro, a verdade é que seu primeiro tratamento não é um roteiro, e sim um argumento sub-rogado – um argumento raso, mal explorado, não aperfeiçoado e magrelo. Escolhas de eventos e design da estória devem receber carta branca para consumir sua imaginação e conhecimento. Pontos de Virada devem ser imaginados, descartados, reimaginados e então colocados no papel em texto e subtexto. Sem isso, as expectativas de alcançar a excelência são baixas. Agora, quando e como fazer isso? No argumento ou no roteiro? Pode funcionar nos dois lugares, mas na maioria das vezes, o roteiro é uma armadilha. O escritor esperto adia a escrita do diálogo pelo maior tempo possível, pois *a escrita prematura de diálogo sufoca a criatividade.*

A escrita de fora para dentro – escrever os diálogos à procura das cenas, escrever as cenas à procura da estória – é o menos criativo dos métodos. Roteiristas habitualmente supervalorizam o diálogo, pois ele é formado pelas únicas palavras que escrevemos que realmente alcançam o público. Todo o resto é suposto a partir das imagens do filme. Se escrevermos os diálogos antes de saber *o que acontece*, inevitavelmente nos apaixonamos por nossas palavras; temos pavor de explorar e brincar com os eventos, de descobrir quão fascinantes nossos personagens podem se tornar, pois isso significaria cortar nosso precioso diálogo. Toda improvisação cessa e nossa pretensa reescrita é apenas remendo de discurso.

E pior, a escrita prematura do diálogo é a forma mais lenta de se escrever. Ela faz caminhar em círculos por anos até você finalmente se dar conta de que nem todas as suas criações vão encontrar seu caminho para a tela; nem toda ideia vale a pena ser transformada em filme. Quando você quer descobrir isso? Daqui a dois anos ou daqui a dois meses? Se você escreve primeiro o diálogo, estará cego para essa verdade e vagueará para sempre. Se escreve de dentro para fora, perceberá no estágio do *step-outline* que você não consegue fazer a estória funcionar. Ninguém gosta dela quando você conta. Na verdade, nem você gosta. Então, você enfia a estória de volta na gaveta. Talvez daqui a alguns anos a pegue de volta e tente consertá-la, mas por enquanto siga com sua próxima ideia.

Quando lhe ofereço esse método, estou plenamente consciente de que cada um de nós, por tentativa e erro, deve encontrar seu próprio método, que, de fato, alguns escritores pulam o estágio do argumento e produzem roteiros de qualidade,

e que, na verdade, alguns escreveram muito bem de fora para dentro. Mas també[m] penso no brilhantismo que eles poderiam ter alcançado caso fizessem o trabalh[o] duro. O método de dentro para fora é uma maneira de trabalhar que tanto o dis[ci]plina quanto o liberta, desenhado para encorajar o seu melhor trabalho.

FADE OUT

Você seguiu *Story* até seu capítulo final e, com esse passo, levou sua carreira em uma direção que muitos escritores temem. Alguns, com medo de que a consciência do que fazem pode aleijar sua espontaneidade, nunca estudam a arte. Em vez disso, eles caminham acorrentados ao hábito inconsciente, pensando ser instinto. Seus sonhos de criar trabalhos únicos, poderosos e imaginativos quase nunca são realizados, se são. Gastam dias longos, difíceis, pois, não importam os métodos, a estrada do escritor nunca é fácil, e como eles têm um dom, de vez em quando suas tentativas atraem aplausos, mas em seu eu secreto, eles sabem que estão apenas levando seu talento para passear. Tais escritores me lembram do protagonista de uma fábula que meu pai amava recitar:

> *Acima do chão da floresta, uma centopeia passeava sobre o galho de uma árvore, com suas cem pernas, caminhando em um passo lento e fácil. Do topo da árvore, pássaros cantores observavam, fascinados pela sincronia de seus passos. "É um talento incrível", gorjeavam os pássaros. "Você tem tantos membros que não conseguimos contá-los. Como você faz isso?" E, pela primeira vez em sua vida, a centopeia pensou a respeito. "Sim", ela pensou, "como eu faço isso?" Quando ela olhou para trás, suas pernas eriçadas trombaram umas com as outras, e se entrelaçaram como heras trepadeiras. Os pássaros riram da centopeia, em pânico, confusa, revirando-se, enovelando-se e caindo no chão.*

Você pode sentir esse pânico também. Eu sei que, quando confrontado com uma onda de visões inesperadas, até mesmo o escritor mais experiente pode ser derrubado. Felizmente, meu pai tinha um Segundo Ato:

> *No chão da floresta, a centopeia, ao perceber que apenas seu orgulho estava ferido, lentamente, cuidadosamente, perna a perna, se desenovelou. Com paciência*

e trabalho duro, estudou, flexionou e testou seus anexos, até estar apta para se levantar e caminhar. O que antes era instinto virou conhecimento. Ela percebeu que não precisava se mover com seu passo velho, roto e lento. Ela podia rodopiar, se empavonar,se empinar, e até correr e pular. Então, ouviu a sinfonia dos pássaros e deixou a música tocar seu coração, como nunca havia tocado antes. Agora, com o comando perfeito de cem pernas talentosas, ganhou coragem e, com um estilo próprio, dançou uma dança estonteante que abismou todas as criaturas de seu mundo.

Escreva todo dia, linha por linha, página por página, hora por hora. Mantem *Story* a seu alcance. Use o que você aprendeu tendo-o como guia, até que o coman de seus princípios se torne tão natural quanto seu talento inato. Faça isso, ape do medo. Pois, sobre todas as coisas, além da habilidade e da imaginação, o qu mundo lhe pede é coragem, coragem para arriscar a rejeição, o ridículo e o frac Enquanto você segue a busca por estórias contadas com significância e be estude conscientemente, mas escreva corajosamente. Então, como o hero fábula, sua dança vai estontear o mundo.

FILMOGRAFIA

THE ACCIDENTAL TOURIST (US/1988) – O TURISTA ACIDENTAL
Roteiro de Frank Galati, Lawrence Kasdan.
Baseado no livro de Anne Tyler.
ADAM's RIB (US/1949) – A COSTELA DE ADÃO
Escrito por Ruth Gordon e Garson Kanin.
ADDICTED TO LOVE (US/1997) – A LENTE DO AMOR
Escrito por Robert Gordon.
AFTER HOURS (US/1985) – DEPOIS DE HORAS
Escrito por Joseph Minion.
AIRPLANE (US/1980) – APERTEM OS CINTOS...O PILOTO SUMIU
Escrito por Jim Abrahams, David Zucker, Jerry Zucker.
ALICE DOESN'T LIVE HERE ANYMORE (US/1974) – ALICE NÃO MORA MAIS AQUI
Escrito por Robert Getchell.
ALICE IN WONDERLAND – ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS
Filme de animação baseado em *As aventuras de Alice no País das Maravilhas* e *Através do Espelho* de Lewis Carrol.
ALIEN (US/1986) – ALIEN: O OITAVO PASSAGEIRO
Roteiro de Dan O'Bannon.
Baseado na estória de Dan O'Bannon, Ronald Shusett.
ALIENS (US/1993) – ALIENS: O RESGATE
Roteiro de James Cameron.
Baseado na estória de James Cameron, David Giler, Walter Hill, e em personagens de Dan O'Bannon, Ronald Shusett.
ALIVE (US/1993) – VIVOS
Roteiro de John Patrick Shanley.
Baseado no relato verídico de Piers Paul Read.
ALL THAT JAZZ (US/1979) – O SHOW DEVE CONTINUAR
Escrito por Robert Alan Aurther, Bob Fosse.
AMADEUS (US/1984) – AMADEUS
Roteiro de Peter Shaffer.
Baseado na peça de teatro de Peter Shaffer.
AMARCORD (It / Fr / 1073) – AMARCORD
Escrito por Federico Fellini, Tonino Guerra.

AND JUSTICE FOR ALL (US / 1979) – JUSTIÇA PARA TODOS
Escrito por Valerie Curtin, Barry Levinson.
ANGEL HEART (US / 1987) – CORAÇÃO SATÂNICO
Roteiro de Alan Parker.
Baseado no romance *Falling Angel* de William Hjortsberg.
ANNIE HALL (US / 1977) – NOIVO NEURÓTICO, NOIVA NERVOSA
Escrito por Woody Allen, Marshall Brickman.
APOCALYPSE NOW (US / 1979) – APOCALYPSE NOW
Escrito por John Milius, Francis Ford Coppola.
ARACHNOPHOBIA (US / 1990) – ARACNOFOBIA
Escrito por Dan Jakoby, Wesley Strick.
Baseado em uma estória de Don Jacoby, Al Williams.
BABE (Aust / 1995) – BABE: O PORQUINHO ATRAPALHADO
Roteiro de George Miller, Chris Noonan.
Baseado no livro infantil *The Sheep-Pig* de Dick King-Smith.
BABETTE'S FEAST (Den / 1987) – A FESTA DE BABETTE
Roteiro de Gabriel Axel.
Baseado na estória de Isak Dinesen.
BABY BOOM (US / 1987) – PRESENTE DE GREGO
Escrito por Nancy Meyers e Charles Shyer.
THE BAD AND THE BEAUTIFUL (US / 1952) – ASSIM ESTAVA ESCRITO
Roteiro de Charles Schnee.
Baseado nos contos de George Bradshaw.
BAD DAY AT BLACK ROCK (US / 1955) – A CONSPIRAÇÃO DO SILÊNCIO
Roteiro de Millard Kaufman.
Baseado no conto "Bad Time at Honda" de Howard Breslin.
BAD TIMING (UK / 1980) – BAD TIMING
Escrito por Yale Udoff.
BAMBI (US / 1942) – BAMBI
Filme de animação baseado na estória de Felix Salten.
BARRY LYNDON (UK / 1975) – BARRY LYNDON
Roteiro de Stanley Kubrick.
Baseado no romance de W. M. Thackeray.
BARTON FINK (US / 1991) – BARTON FINK: DELÍRIOS DE HOLLYWOOD
Escrito por Ethan Coen e Joel Coen.
BASIC INSTINCT (US / 1992) – INSTINTO SELVAGEM
Escrito por Joe Eszterhas.
THE BATTLE OF ALGIERS (Algeria / It / 1966) – A BATALHA DE ARGEL
Escrito por Franco Solinas, Gillo Pontecorvo.

BATTLESHIP POTEMKIN (USSR / 1925) – O ENCOURAÇADO POTEMKIN
Escrito por Sergei Eisenstein.
BEING THERE (US / W.Ger / 1979) – MUITO ALÉM DO JARDIM
Roteiro de Jerzy Kosinski.
Baseado no romance Jerzy Kosinski..
BEN-HUR (US / 1959) – BEN-HUR
Roteiro de Karl Tunberg.
Baseado no romance Lew Wallace.
BETRAYAL (UK / 1982) – TRAIÇÃO
Roteiro de Harold Pinter.
Baseado na peça de Harold Pinter.
BETTY BLUE (Fr / 1986) – BETTY BLUE
Roteiro de Jean-Jacques Beineix.
Baseado no romance *37 2 le Matin* de Philippe Dijan.
BIG (US / 1988) – QUERO SER GRANDE
Escrito por Gary Ross, Anne Spielberg.
THE BIG SLEEP (US / 1946) – À BEIRA DO ABISMO
Roteiro de William Faulkner, Leigh Brackett, Jules Furthman.
Baseado no romance de Raymond Chandler.
BILLY BUDD (UK / 1962) – BILLY BUDD
Roteiro de Peter Ustinov, Robert Rossen.
Baseado no romance de Herman Melville.
THE BIRDS (US / 1963) – OS PÁSSAROS
Roteiro de Evan Hunter.
Baseado no conto de Daphne Du Maurier.
BLACK WIDOW (US / 1987) – O MISTÉRIO DA VIÚVA NEGRA
Escrito por Ronald Bass.
BLADE RUNNER (US / 1982) – BLADE RUNNER: O CAÇADOR DE ANDROIDES
Roteiro de Hampton FNCHER, David Peoples.
Baseado no romance *Do Androids Dream of Eletric Sheep?* De Philip K. Dick.
BLAZING SADDLES (US / 1974) – BANZÉ NO OESTE
Escrito por Norman Steinberg, Mel Brooks, Andrew Bergman, Richard Pryor, Alan Unger.
BLIND DATE (US / 1987) – ENCONTRO ÀS ESCURAS
Escrito por Dale Launer.
THE BLOOD OF A POET (Fr / 1930) – O SANGUE DE UM POETA
Escrito por Jean Cocteau.
BLOW-UP (US / 1966) – BLOW-UP: DEPOIS DAQUELE BEIJO
Escrito por Michelangelo Antonioni, Tonino Guerra.
Baseado no conto de Julio Cortazar.

BLUE VELVET (US / 1986) – VELUDO AZUL
Escrito por David Lynch.
BOB ROBERTS (US / 1992) – BOB ROBERTS
Escrito por Tim Robbins.
BODY HEAT (US / 1981) – CORPOS ARDENTES
Escrito por Lawrence Kasdan.
BONFIRE OF THE VANITIES (US / 1990) – A FOGUEIRA DAS VAIDADES
Roteiro de Michael Cristofer.
Baseado no romance de Tom Wolfe.
BRAM STOKER'S DRACULA (US / 1992) – DRÁCULA DE BRAM STOKER
Roteiro de James V. Hart.
Baseado no romance de Bram Stoker.
BRAZIL (UK / 1984) – BRAZIL: O FILME
Escrito por Terry Gilliam, Tom Stoppard, Charles McKeown.
THE BREAKFAST CULB (US / 1985) – CLUBE DOS CINCO
Escrito por John Hughes.
BREAKING THE WAVES (Den / 1996) – ONDAS DO DESTINO
Escrito por Lar Von Trier.
BREATHLESS (Fr / 1959) – O ACOSSADO
Roteiro de Jean-Luc Godard.
Baseado em um tratamento original de François Truffaut.
THE BRIDGES OF MADISON COUNTY (US / 1995) – AS PONTES DE MADISON
Roteiro de Richard LaGravenese.
Baseado no romance de Robert James Waller.
BRIEF ENCOUNTER (US / 1945) – DESENCANTO
Roteiro de Noel Coward, Anthony Havelock-Allan, Davis Lean, Ronald Neame.
Baseado na peça *Still Life* de Noel Coward.
BRINGING UP BABY (US / 1938) – LEVADA DA BRECA
Roteiro de Dudley Nichols, Hagar Wilde.
Baseado na estória de Hagar Wilde.
BULL DURHAM (US / 1988) – SORTE NO AMOR
Escrito por Ron Shelton.
BULLETS OVER BROADWAY (US / 1994) – TIROS NA BROADWAY
Escrito por Woody Allen, Douglas McGrath.
BUTCH CASSIDY AND THE SUNDANCE KID (US / 1969) – BUTCH CASSIDY
Escrito por William Goldman.
THE CABINET OF DR. CALIGARI (Ger / 1920) – O GABINETE DO DR. CALIGARI
Roteiro de Carl Mayer, Hans Janowitz.
Baseado na estória original de Carl Mayer, Hans Janowitz.

CAMP NOWHERE (US / 1994) – FÉRIAS EM ALTO ASTRAL
Escrito por Andrew Kurtzman, Eliot Wald.
CAPE FEAR (US / 1991) – CABO DO MEDO
Roteiro de Wesley Strick.
Baseado no roteiro de James R. Webb e no romance *The Executioners* de John D. MacDonald.
CARNAL KNOWLEDGE (US / 1971) – ÂNSIA DE AMAR
Escrito por Jules Feiffer.
CASABLANCA (US / 1942) – CASABLANCA
Roteiro de Julius J. Epstein, Philip G. Epstein, Howard Koch.
Baseado na peça não publicada *Everbody Comes to Rick's* de Murray Burnett e Joan Alison.
CASSINO (US / 1995) – CASSINO
Roteiro de Nicolas Pileggi, Martin Scorcese.
Baseado no livro Nicolas Pileggi.
CHARIOTS OF FIRE (UK / 1981) – CARRUAGENS DE FOGO
Escrito por Colin Welland.
UN CHIEN ANDALOU (Fr / 1928) – UM CÃO ANDALUZ
Escrito por Luis Bunuel, Salvador Dali.
CHINATOWN (US / 1974) – CHINATOWN
Escrito por Robert Towne.
CHOOSE ME (US / 1984) – CORAÇÕES SOLITÁRIOS
Escrito por Alan Rudolph.
CHUNKING EXPRESS (HK / 1994) - CHUNKING EXPRESS
Escrito por Wong Kar-Wai.
CITIZEN KANE (US / 1941) – CIDADÃO KANE
Escrito por Herman J. Mankewicz, Orson Welles.
CLAIRE'S KNEE (Fr /1970) – O JOELHO DE CLAIRE
Escrito por Eric Rohmer.
CLEAN AND SOBER (US / 1988) – MARCAS DE UM PASSADO
Escrito por Tod Caroll.
CLOWNS (It / 1970) – OS PALHAÇOS
Escrito por Federico Fellini, Bernardino Zapponi.
COMING HOME (US / 1978) – AMARGO REGRESSO
Escrito por Waldo Salt, Robert C. Jones.
Baseado em uma estória de Nancy Down.
THE CONVERSATION (US / 1974) – A CONVERSAÇÃO
Escrito por Francis Ford Coppola.
THE COOK, THE THIEF, HIS WIFE AND HER LOVER (UK / Fr / 1988) – O COZINHEIRO, O LADRÃO, SUA MULHER E O AMANTE
Escrito por Peter Greenaway.

COOL HAND LUKE (US / 1967) – REBELDIA INDOMÁVEL
Escrito por Donn Pearce, Frank R. Pierson.
Baseado no romance deDonn Pearce.
COP (US / 1988) – UM POLICIAL ACIMA DA LEI
Escrito por James B. Harris
Baseado no romance *Blood on the Moon* de James Ellroy;
CRIES AND WHISPERS (Swe / 1972) – GRITOS E SUSSURROS
Escrito por Ingmar Bergman.
CRIMES AND MISDEMEANORS (US / 1989) – CRIMES E PECADOS
Escrito por Woody Allen.
THE CRYING GAME (UK / 1992) – TRAÍDOS PELO DESEJO
Escrito por Neil Jordan.
DANCE WITH A STRANGER (UK / 1984) – DANÇANDO COM UM ESTRAINHO
Escrito por Shelagh Delaney.
DANCE WITH WOLVES (US / 1990) – DANÇA COM LOBOS
Roteiro de Michael Blake.
DANGEROUS LIAISONS (US / 1988) – LIGAÇÕES PERIGOSAS
Roteiro de Christopher Hampton.
Baseado na peça *Lés Liaisons Dangereuses* de Christopher Hampton, adaptada do romance de Choderlos de Laclos.
DAVID AND LISA (US / 1962) – DAVID AND LISA
Roteiro de Eleanor Perry.
Baseado no romance de Theodore Issac Perry.
DEAD RINGERS (Can / 1988) – GÊMEOS: MÓRBIDA SEMELHANÇA
Roteiro de David Cronenberg, Norman Snider.
Baseado no livro Twins de Bari Wood e Jack Geasland.
DEATH BY HANGING (Japan / 1968) - DEATH BY HANGING
Escrito por Tsutomo Tamura, Mamoru Sasaki, Michinori Fukao, Nagisa Oshima.
Baseado em uma estória de jornal.
DEATH IN VENICE (It / 1971) – MORTE EM VENEZA
Roteiro de Luchino Visconti, Nicholas Badalucco.
Baseado no romance de Thomas Mann.
DEATH WISH (US / 1974) – DESEJO DE MATAR
Roteiro de Wedell Mayers.
Baseado no romance de Brien Garfield.
THE DEER HUNT (US / 1978) – O FRANCO-ATIRADOR
Roteiro de Deric Washburn.
Baseado na estória de Deric Washburn, Quinn K. Redeker, Louis Garfinkle e Michael Cimino.
LES DIABOLIQUES (Fr / 1954) – AS DIABÓLICAS
Roteiro de Henri-Georges Clouzot, Jerome Geronimi, Frederick Grendel, René Masson.
Baseado no romance *Celle qui n'etait plus* de Pierre Boileau e Thomas Narcejac.

DIARY OF A COUNTRY PRIEST (Fr / 1950) – DIÁRIO DE UM PADRE
Roteiro de Robert Bresson.
Baseado no romance de Georges Bernanos.
DIE HARD (US / 1988) – DURO DE MATAR
Roteiro de Jeb Stuart, Steven E. de Souza.
Baseado no romance de *Nothing Last Forever* de Roderick Thorp.
DINER (US / 1982) – QUANDO OS JOVENS SE TORNAM ADULTOS
Escrito por Barry Levinson.
THE DIRTY DOZEN (US / UK / 1967) – OS DOZE CONDENADOS
Roteiro de Nunnally Johnson, Lukas Heller.
Baseado no romance de E. M. Nathanson.
THE DISCRET CHARM OF THE BOURGEOISE (Fr / It / Sp / 1972) – O DISCRETO CHARME DA BURGUESIA
Escrito por Luis Bunuel, Jean-Claude Carriere.
DO THE RIGHT THING (US / 1989) – FAÇA A COISA CERTA
Escrito por Spike Lee.
THE DOCTOR (US / 1991) – UM GOLPE DO DESTINO
Roteiro de Robert Caswell.
Baseado no livro *A Taste of My Own Medicine* de Ed. Rosenbaum.
DR. STRANGELOVE; OR, HOW I LEARNED TO STOP WORRYIMG AND LOVE THE BOMB (UK / 1964) - DR. FANTÁSTICO
Roteiro de Staley Kubrick, Terry Southern, Peter George.
Baseado no romance *Red Alert* de Peter George.
LA DOLCE VITA (It / Fr / 1960) – A DOCE VIDA
Escrito por Federico Fellini, Tullio Pinelli, Brunello Rondi, Ennio Flaiano.
DOMINICK AND EUGENE (UK / 1988) – DOMINICK E EUGENE
Escrito por Alvin Sargent, Corey Blechman.
Baseado na estória de Danny Porforio.
DONA FLOR AND HER TWO HUSBANDS (Brás / 1978) – DONA FLOR E SEUS DOIS MARIDOS
Roteiro de Bruno Barreto.
Baseado no romance de Jorge Amado.
DRACULA (US / 1931) – DRÁCULA
Roteiro de Garrat Ford, diálogos de Didley Murphy, da adaptação para o palco de Hamilton Deane e John L. Balderton do romance de Bram Stoker.
DRUGSTORE COWBOY (US / 1989) - DRUGSTORE COWBOY
Roteiro de Gus Van Sant, Jr., Damiel Yost.
Baseado no romance de James Fogle.
E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL (US / 1982) – E.T.: O EXTRATERRESTRE
Escrito por Melissa Matheson.
EARTHQUAKE (UK / 1974) – TERREMOTO
Escrito por George Fox, Mario Puzo.

EAT DRINK MAN WOMAN (Taiwan / 1994) – COMER BEBER VIVER
Escrito por Hui-Ling Wang, James Schamus, Ang Lee.
L'ECLISSE (It / Fr / 1962) – O ECLIPSE
Escrito por Michelangelo Antonioni, Tonino Guerra com Elio Bartolini e Ottiero Ottieri
8 ½ (It / Fr / 1963) – 8 ½
Escrito por Federico Fellini, Ennio Flaiano, Tullio Pinelli, Brunello Rondi.
THE ELETRIC HORSEMAN (US / 1979) – O CAVALEIRO ELÉTRICO
Escrito por Robert Garland.
THE ELEPHANT MAN (US / 1980) – O HOMEM ELEFANTE
Escrito por Christopher De Vore, Eric Bergren, David Lynch.
Baseado nos livros *The Elephant Man and Other Reminiscenses* de Sir Frederick Treves e *The Elephant Man: A Study in Human Dignity* de Ashley Montagu.
ELEPHANT WALK (US / 1945) – NO CAMINHO DOS ELEFANTES
Roteiro de John Lee Mahin.
Baseado no romance de Robert Standish.
THE EMPIRE STRIKES BACK (US / 1980) – O IMPÉRIO CONTRA-ATACA
Roteiro de Leigh Brackett, Lawrence Kasdan.
Baseado na estória de George Lucas.
THE ENGLISH PATIENT (UK / 1996) – O PACIENTE O INGLÊS
Roteiro de Anthony Minghella.
Baseado no romance de Michael Ondaatje.
EQUUS (UK / 1977) – EQUUS
Roteiro de Peter Shaffer.
Baseado na peça de Peter Shaffer.
EVERYONE SAYS I LOVE TOU (US / 1996) – TODOS DIZEM EU TE AMO
Escrito por Woody Allen.
EVITA (US / 1996) – EVITA
Roteiro de Alan Parker, Oliver Stone.
Baseado na peça musical de Andrew Lloyd Webber e Tim Rice.
THE EXORCIST (US / 1973) – O EXORCISTA
Roteiro de Peter William Blatty.
Baseado no romance de Peter William Blatty.
THE FABULOUS BAKER BOYS (US / 1989) – SUSIE E OS BAKER BOYS
Escrito por Steve Kloves.
FACES (US / 1968) – FACES
Escrito por John Cassavetes.
FALLING DOWN (US / 1993) – UM DIA DE FÚRIA
Escrito por Ebbe Roe Smith.
FALLING IN LOVE (US / 1984) – AMOR À PRIMEIRA VISTA
Escrito por Michael Cristofer.

FAREWELL MY CONCUBINE (HK / China / 1993) – ADEUS MINHA CONCUBINA
Roterio de Lilian Lee, Lu Wei.
Baseado no romance de Lilian Lee.
FAREWELL MY LOVELY (US / 1975) – ADEUS, QUERIDA
Roteiro de David Zelag Goodman.
Baseado no romance de Raymond Chandler.
FELINNI's ROMA (It / Fr / 1972) – ROMA DE FELLINI
Escrito por Federico Fellini, Bernardino Zaponni.
LE FEU FOLLET (Fr / 1963) – TRINTA ANOS ESTA NOITE
Roteiro de Louis Malle.
Baseado no romance de Pierre Drieu La Rochelle.
THE FIFTH ELEMENT (Fr / 1997) – O QUINTO ELEMENTO
Escrito por Luc Besson, Robert Mark Kamen.
FIRST BLOOD (US / 1982) – RAMBO: PROGRAMADO PARA MATAR
Roteiro de Michael Kozoll, William Sackheim, Sylvester Stallone.
Baseado no romance de David Morrel.
THE FIRST DEADLY SIN (US / 1980) – O PRIMEIRO PECADO MORTAL
Roteiro de Mann Rubin.
Baseado no romance de Lewrence Sanders.
A FISH CALLED WANDA (UK / 1988) – UM PEIXE CHAMADO Wanda
Escrito por John Cleese.
Baseado em uma estória de John Cleese e Charles Crichton.
THE FISHER KING (US / 1991) – O PESCADOR DE ILUSÕES
Escrito por Richard LaGravenese.
FITZCARRALDO (WGer / 1981) – FITZCARRALDO
Escrito por Werner Herzog.
FIVE EASY PIECES US / 1970) – CADA UM VIVE COMO QUER
Roteiro de Adrien Joyce.
Baseado em uma estória de Adrien Joyce e Bob Rafelson.
THE FLIGHT OF THE PHOENIX (US / 1965) – O VOO DA FÊNIX
Roteiro de Lukas Heller.
Baseado no romance de Elleston Trevor.
FORREST GUMP (US / 1994) – FORREST GUMP: O CONTADOR DE HISTÓRIAS
Escrito por Eric Roth
Baseado no romance de Winton Groom.
FOUR WEDDINGS AND A FUNERAL (UK / 1994) – QUATRO CASAMENTOS E UM FUNERAL
Escrito por Richard Curtis.
THE FUGITIVE (US / 1993) – O FUGITIVO
Roteiro de Jeb Stuart, David Twohy.
Baseado em uma estória de David Twohy e em personagens criados por Roy Huggins para a série de televisão.

FULL METAL JACKET (UK / 1987) – NASCIDO PARA MATAR
Roteiro de Stanley Kubrick, Michael Herr, Gustav Hasford.
Baseado no romance *The Short Timers* de Gustav Hasford.
GALLIPOLI (Aust / 1981) – GALLIPOLI
Escrito por David Williamson.
GANDHI (UK / 1982) – GANDHI
Escrito por John Briley.
GHOSTBUSTERS (US / 1984) – OS CAÇA-FANTASMAS
Dan Aykroyd, Harold Ramis.
GLENGARRY GLEN ROSS (US / 1992) – O SUCESSO A QUALQUER PREÇO
Roteiro de David Mamet.
GLORY (US / 1989) – TEMPO DE GLÓRIA
Roteiro de Kevin Jarre.
Baseado nos livros *Lay This Laurel* de Lincoln Kirstein e *One Gallant Rush* de Peter Burchard, e as cartas de Robert Gould Shaw.
THE GODFATHER (US / 1972) – O PODEROSO CHEFÃO
Roteiro de Francis Ford Coppola, Mario Puzo.
Baseado no romance de Mario Puzo.
THE GODFATHER, PART II (US / 1974) – O PODEROSO CHEFÃO: PARTE 2
Roteiro de Francis Ford Coppola, Mario Puzo.
Baseado no romance de Mario Puzo.
GOING IN STYLE (US / 1979) – VIVENDO COM ESTILO
Escrito por Martin Brest.
THE GOLD RUSH (US / 1925) – EM BUSCA DO OURO
Escrito por Charles Chaplin.
THE GOOD SON (US / 1993) – O ANJO MALVADO
Escrito por Ian McEwan.
THE GRADUATE (US / 1967) – A PRIMEIRA NOITE DE UM HOMEM
Roteiro de Calder Willingham, Buck Henry.
Baseado no romance de Charles Webb.
GRAND CANYON (US / 1991) - GRAND CANYON: ANSIEDADE DE UMA GERAÇÃO
Escrito por Meg Kasdan, Lawrence Kasdan.
GRAND HOTEL (US / 1932) – GRANDE HOTEL
Roteiro de William A. Drake.
Baseado no romance de Vicki Baum.
LA GRANDE ILLUSION (Fr / 1937) – A GRANDE ILUSÃO
Escrito por Jean Renoir, Charles Spaak.
THE GREAT GATSBY (US / 1974) – O GRANDE GATSBY
Roteiro de Francis Ford Coppola.
Baseado no romance de F. Scott Fitzgerald.

THE GREAT TRAIN ROBBERY (US / 1903) – O GRANDE ROUBO DE TREM
Dirigido e filmado por Edwin S. Porter.
GREED (US / 1924) – OURO E MALDIÇÃO
Roteiro de Erich von Stroheim, June Marthis.
Baseado no romance *McTeague* de Frank Norris.
GROSSE POINT BLANK (US / 1997) – MATADOR EM CONFLITO
Escrito por Tom Jankiewicz, D. V. De Vicentis, Steve Pink, john Cusak.
GROUNDHOG DAY (US / 1993) – FEITIÇO DO TEMPO
Escrito por Danny Rubin, Harold Ramis.
THE HAND THAT ROCKS THE CRADLE (US / 1992) – A MÃO QUE BALANÇA O BERÇO
Escrito por Amanda Silver.
HANNAH AND HER SISTERS (US / 1986) – HANNAH E SUAS IRMÃS
Escrito por Woody Allen.
HAROLD AND MAUDE (US / 1971) – ENSINA-ME A VIVER
Escrito por Colin Higgins.
HIGH HOPES (UK / 1988) – HIGH HOPES
Escrito por Mike Leigh.
HIS GIRL FRIDAY (US / 1940) – JEJUM DE AMOR
Roteiro de Charles Lederer.
Baseado na peça *The Front Page* de Ben Hecht e Charles MacArthur.
HOOP DREAMS (US / 1994) – HOOP DREAMS
Documentário produzido por Frederick Marx, Peter Gilber, e o diretor, Steve James.
HOPE AND GLORY (UK / 1987) – ESPERANÇA E GLÓRIA
Escrito por John Boorman.
THE HOSPITAL (US / 1971) – HOSPITAL
Escrito por Paddy Chayefsky.
THE HOUR OF THE WOLF (Swe / 1967) – A HORA DO LOBO
Escrito por Ingmar Bergman.
HOWARDS END (UK / 1992) – RETORNO A HOWARDS END
Roteiro de Ruth Prawer Jhabvala.
Baseado no romance de E. M. Forster.
HURRICANE (US / 1979) – FURACÃO
Roteiro de Lorenzo Semple, Jr.
Baseado no romance de Charles Nordhoff e James Norman Hall.
HUSBANDS (US / 1970) – OS MARIDOS
Escrito por John Cassavetes.
HUSBANDS AND WIVES (US / 1992) – MARIDOS E ESPOSAS
Escrito por Woody Allen.
THE HUSTLER (US / 1961) – DESAFIO À CORRUPÇÃO
Roteiro de Robert Rossen, Sidney Carrol.
Baseado no romance de Walter Tevis.

I NEVER PROMISED YOU A ROSE GARDEN (US / 1977) – NUNCA LHE PROMETI UM JARDIM DE ROSAS
Roteiro de Gavin Lambert, Lewis John Carlino.
Baseado no romance de Hannah Green.
IF... (UK / 1968) – SE...
Roteiro de David Sherwin.
Baseado no roteiro original *Crusaders* de David Sherwin e John Howlett.
IN THE HEAT OF THE NIGHT (US / 1967) – NO CALOR DA NOITE
Escrito por Stirling Silliphant.
IN THE REALM OF THE SENSES (Fr / Jp / 1976) – O IMPÉRIO DOS SENTIDOS
Escrito por Nagisa Oshima.
THE IN-LAWS (US / 1979) – UM CASAMENTO DE ALTO RISCO
Escrito por Andrew Bergman.
INTERVIEW WITH A VAMPIRE (US / 1994) – ENTREVISTA COM O VAMPIRO
Roteiro de Anne Rice.
Baseado no romance de Anne Rice.
INTOLERANCE (US / 1916) – INTOLERÂNCIA
Cenário: D. W. Griffith
ISADORA (UK / 1968) – ISADORA
Escrito por Melvyn Bragg, Clive Exton.
JFK (US / 1991) – JFK: A PERGUNTA QUE NÃO QUER CALAR
Roteiro de Oliver Stone, Zachary Sklar.
Baseado nos livros *Trail of the Assassins* de Jim Garrison e *Cross-fire: The Plot That Killed Kennedy* de Jim Marrs.
JAWS (US / 1975) – TUBARÃO
Roteiro de Peter Benchley. Carl Gottlieb.
Baseado no romance de Peter Benchley.
JERRY MAGUIRE (US / 1996) - JERRY MAGUIRE: A GRANDE VIRADA
Escrito por Cameron Crowe.
JESUS OF MONTREAL (Can / 1988) – JESUS DE MONTREAL
Escrito por Denys Arcand.
JOHN AND MARY (US / 1969) – JOHN & MARY
Roteiro de John Mortimer.
Baseado no romance Mervyn Jones.
THE JOY LUCK CLUB (US / 1993) – O CLUBE DA FELICIDADE E DA SORTE
Roteiro de Amt Tan, Ronald Bass.
Baseado no romance de Amy Tan.
JU DOU (China / 1990) – AMOR E SEDUÇÃO
Roteiro de Liu Heng.
Baseado na estória *Fuxi Fuxi* de Liu Heng.

JURASSIC PARK (US / 1993) - JURASSIC PARK: PARQUE DOS DINOSSAUROS
Roteiro de Michael Crichton, David Koepp.
Baseado no romance de Michael Crichton.
THE KID (US / 1921) – O GAROTO
Escrito por Charles Chaplin.
KISS OF THE SPIDER WOMAN (Br / 1985) – O BEIJO DA MULHER ARANHA
Roteiro de Leonard Schrader.
Baseado no romance de Manuel Puig.
KOYAANISQATSI (US / 1983) – KOYAANISQATSI
Escrito por Ron Fricke, Godfrey Reggio, Michael Hoenig, Alton Walpole.
KRAMER VS. KRAMER(US / 1979) - KRAMER VS. KRAMER
Roteiro de Robert Benton.
Baseado no romance de Avery Corman.
THE LADY EVE (US / 1941) – AS TRÊS NOITES DE EVA
Roteiro de Preston Sturges.
Baseado na peça de Monckton Hoffe.
THE LAST DAYS OF POMPEII (It / 1913) – OS ÚLTIMOS DIAS DE POMPEIA
Baseado no romance de Edward Bulwer Lytton.
THE LAST EMPEROR (It / HK / UK / 1987) – O ÚLTIMO IMPERADOR
Escrito por Mark Peploe, Bernardo Bertolucci com Enzo Ungari.
Baseado na autobiografia *From Emperor to Citizen* de Pu Yi.
THE LAST SEDUCTION (US / 1994) – O PODER DA SEDUÇÃO
Escrito por Steve Barancik.
LAST YEAR AT MARIENBAD (Fr/It/1961) – ANO PASSADO EM MARIENBAD
Escrito por Alain Robbe-Grillet.
A LEAGUE OF THEIR OWN (US / 1992) – UMA EQUIPE MUITO ESPECIAL
Escrito por Lowell Ganz e Babaloo Mandel.
Baseado na estória de Kim Wilson, Kelly Candela.
LEAVING LAS VEGAS (US / 1995) – DESPEDIDA EM LAS VEGAS
Roteiro de Mike Figgis.
Baseado no romance de John O'Brien.
LENNY (US / 1974) – LENNY
Roteiro de Julian Barry.
Baseado na peça de Julian Barry.
LETHAL WEAPON (US / 1987) – MÁQUINA MORTÍFERA
Escrito por Shane Black.
LIKE WATER FOR CHOCOLATE (Mex / 1991) – COMO ÁGUA PARA CHOCOLATE
Roteiro de Laura Esquivel.
Baseado no romance de Laura Esquivel.
THE LION KING (US / 1994) – O REI LEÃO
Escrito por Irene Mecchi, Jonathan Roberts, Linda Woolverton.

LITTLE BIG MAN (US / 1970) – PEQUENO GRANDE HOMEM
Roteiro de Calder Willingham.
Baseado no romance de Thomas Berger.
THE LITTLE MERMAID (US / 1989) – A PEQUENA SEREIA
Escrito por John Mosher, Ron Clements.
LITTLE SHOP OF HORRORS (US / 1986) – A PEQUENA LOJA DE HORRORES
Roteiro de Howard Ashman.
Baseado na peça musical de Howard Ashman e Alan Menken que foi baseada no filme de 1960 escrito por Charles Griffith.
LONE STAR (US / 1996) – LONE STAR: A ESTRELA SOLITÁRIA
Escrito por John Sayles.
THE LONELINESS OF THE LONG DISTANCE RUNNER
Roteiro de Alan Sillitoe.
Baseado no conto de Alan Sillitoe.
LORD JIM (UK / US / 1965) – LORDE JIM
Roteiro de Richard Brooks.
Baseado no romance de Joseph Conrad.
LOVE SERENADE (Aust / 1997) – PELAS ONDAS DO AMOR
Escrito por Shirley Barrett.
THE LOVE ONE (US / 1965) – O ENTE QUERIDO
Roteiro de Terry Southern, Christopher Isherwood.
Baseado no romance Evelyn Waugh.
M (Ger / 1931) – M: O VAMPIRO DE DUSSELDORF
Escrito por Thea von Harbou, Fritz Lang.
Baseado no artigo de revista de Egon Jacobson.
MAN BITES DOG (Bel / 1992) – MANUAL DE INSTRUÇÕES PARA CRIMES BANAIS
Escrito por Remy Belvaux, André Bonzel, Benoit Poelvoorde, Vincent Tavier.
THE MAN WHO WOULD BE KING (US / 1975) – O HOMEM QUE QUERIA SER REI
Roteiro de John Huston, Gladys Hill.
Baseado no conto "The Man Who Would Be King" de Rudyard Kipling.
THE MANCHURIAN CANDIDATE (US / 1962) – SOB O DOMÍNIO DO MAL
Roteiro de George Axelrod.
Baseado no romance de Richard Cordon.
MANHATTAN (US / 1979) – MANHATTAN
Escrito por Woody Allen, Marshall Brickman.
MANHUNTER (US / 1986) – DRAGÃO VERMELHO
Roterio de Michael Mann.
Baseado no romance *Red Dragon* de Thomas Harris.
THE MARK (UK / 1961) – A MARCA
Roteiro de Sidney Buchman, Stanley Mann.
Baseado no romance de Charles Israel.

MARTY (US / 1955) – MARTY
Roteiro de Paddy Chayefsky.
Baseado na peça para a televisão de Paddy Chayefsky.
MASCULINE FEMININE (Fr / 1996) – MASCULINO FEMININO
Escrito por Jean-Luc Godard.
M*A*S*H. (US / 1970) - M*A*S*H.
Roteiro de Ring Lardner, Jr.
Baseado no romance de Richard Hooker.
MEAN STREETS (US / 1973) – CAMINHOS PERIGOSOS
Escrito por Martin Scorcese, Mardik Martin.
MEN IN BLACK (US / 1997) – HOMENS DE PRETO
Escrito por Ed Solomon.
MEPHISTO (Hun / Wger / 1981) – MEPHISTO
Roteiro de Istvan Szabo, Peter Dobai.
Baseado no romance de Klaus Mann.
MESHES OF THE AFTERNOON (US / 1943) – MESHES OF THE AFTERNOON
Escrito por Maya Deren, Alexander Hammid.
MICHAEL COLLINS (UK / 1996) – MICHAEL COLLINS: O PREÇO DA LIBERDADE
Escrito por Neil Jordan.
MIDNIGHT COWBOYS (US / 1969) – PERDIDOS NA NOITE
Roteiro de Waldo Salt.
Baseado no romance de James Leo Herlihy.
MIDNIGHT RUN (US / 1988) – FUGA À MEIA-NOITE
Escrito por George Gallo.
A MIDSUMMER NIGHT'S DREAM (US / 1935) – SONHO DE UMA NOITE DE VERÃO
Preparado para a tela por Charles Kenyon, Mary C. McCall.
Baseado na peça de William Shakespeare.
THE MISFITS (US / 1961) – OS DESAJUSTADOS
Escrito por Arthur Miller.
MISSING (US / 1982) – DESAPARECIDO: UM GRANDE MISTÉRIO
Roteiro de Costa-Gravas, Donald Stewart.
Baseado no livro de não ficção *The Execution of Charles Horman* de Thomas Hauser.
MISTER SMITH GOES TO WASHINGTON (US / 1939) – A MULHER FAZ O HOMEM
Escrito por Sidney Buchman.
Baseado na estória de Lewis R. Foster.
MRS. PARKER AND THE VICIOUS CIRCLE (US / 1994) – O CÍRCULO VICIOSO
Escrito por Alan Rudolph, Randy Sue Coburn.
MRS. SOFFEL (US / 1984) – MRS. SOFFEL: UM AMOR PROIBIDO
Escrito por Ron Nyswaner.

MOBY DICK (UK / 1956) – MOBY DICK
Roteiro de Ray Bradbury, John Huston.
Baseado no romance de Herman Melville.
MODERN TIMES (US / 1935) – TEMPOS MODERNOS
Escrito por Charles Chaplin.
MONTY PYTHON AND THE HOLY GRAIL (UK / 1974) – MONTY PYTHON EM BUSCA DO CÁLICE SAGRADO
Escrito por Graham Chapman, John Cleese, Terry Gilliam, Eric Idle, Michel Palin.
MOONSTHRUCK (US / 1987) – O FEITIÇO DA LUA
Escrito por John Patrick Shanley.
THE MORNING AFTER (US / 1986) – A MANHÃ SEGUINTE
Escrito por James Hicks.
MOULIN ROUGE (US / 1952) – MOULIN ROUGE
Roteiro de John Huston, Anthony Veiller.
Baseado no romance de Pierre La Mure.
MURIEL's WEDDING (Aust / 1996) – O CASAMENTO DE MURIEL
Escrito por P. J. Hogan.
THE MUSIC ROOM (Ind / 1958) – A SALA DE MÚSICA
Roteiro de Satyajit Ray.
Baseado no romance de Tarashankar Banerjee.
MY BEST FRIEND's WEDDING (US / 1997) – O CASAMENTO DO MEU MELHOR AMIGO
Escrito por Ronald Bass.
MY DINNER WITH ANDRE (US / 1981) – MEU JANTAR COM ANDRE
Escrito por Wallace Shawn, André Gregory.
MY FAVOURITE SEASON (Fr / 1996) – MINHA ESTAÇÃO PREFERIDA
Escrito por Pascal Bonitzer e André Téchiné.
MY MAN GODFREY (US / 1936) – IRENE, A TEIMOSA
Escrito por Morrie Ryskind, Eric Hatch, Gregory La Cava.
NAKED (UK / 1993) – NAKED
Escrito por Mike Leigh.
THE NAKED GUN FROM THE FILES OF POLICE SQUAD (US / 1998) – CORRA QUE A POLÍCIA VEM AÍ
Escrito por Jerry Zucker, Jim Abrahams, David Zucker, Pat Proft.
NANOOK OF THE NORTH (Can / 1922) – NANOOK, O ESQUIMÓ
Escrito por Robert Flaherty.
NASHVILLE (US / 1975) – NASHVILLE
Escrito por Joan Tewkesbury.
NASTY HABITS (UK / 1976) - NASTY HABITS
Roteiro de Robert Enders.
Baseado no romance *The Abbess of Crewe* de Muriel Spark.
NATIONAL LAMPOON'S ANIMAL HOUSE (US / 1978) – CLUBE DOS CAFAJESTES
Escrito por Harold Ramis, Douglas Kenney Chris Miller.

NETWORK (US / 1976) – REDE DE INTRIGAS
Estória e roteiro de Paddy Chayefsky.
NIGHT AND FOG (Fr / 1955) – NOITE E NEBLINA
Escrito por Alain Resnais.
A NIGHT AT THE OPERA (US / 1935) – UMA NOITE NA ÓPERA
Escrito por George S. Kaufman, Morrie Ryskind.
THE NIGHT PORTER (It / 1973) – O PORTEIRO DA NOITE
Escrito por Liliana Cavani, Ítalo Moscati.
NIXON (US / 1995) – NIXON
Escrito por Stephen J. Rivele, Christopher Wilkinson, Oliver Stone.
LA NOTTE (It / Fr / 1960) – A NOITE
Escrito por Michelangelo Antonioni, Ennio Flaiano, Tonino Guerra.
NOW, VOYAGER (US / 1942) – ESTRANHA PASSAGEIRA
Roteiro de Casey Robinson.
Baseado no romance de Olive Higgins Prouty.
AN OFFICER AND A GENTLEMAN (US / 1982) – A FORÇA DO DESTINO
Escrito por Douglas Day Stewart.
OH! WHAT A LOVELY WAR (UK / 1969) – OH! QUE BELA GUERRA
Roteiro de Len Deighton.
Baseado na peça de Joan Littlewood e Charles Chilton.
THE OLD MAN AND THE SEA (US / 1958) – O VELHO E O MAR
Roteiro de Peter Viertel.
Baseado no romance de Ernest Hemingway.
ON GOLDEN POND (US / 1981) – NUM LAGO DOURADO
Roteiro de Ernest Thompeson.
Baseado na peça de Ernest Thompeson.
ON THE WATERFRONT (US / 1954) – SINDICATO DE LADRÕES
Roteiro de Budd Schullberg.
Baseado no romance de Budd Schullberg.
ORDINARY PEOPLE (US / 1980) – GENTE COMO A GENTE
Roteiro de Alvin Sargent.
Baseado no romance de Judith Guest.
OUT OF AFRICA (US / 1985) – ENTRE DOIS AMORES
Roteiro de Kurt Luedtke.
Baseado em *Out of África* de *Isak Dinesen, Isak Dinesen: The life of a Story-Teller* de Judith Thurman, e *Silence Will Speak* de Errol Trzebinski.
OUTBREAK (UD / 1995) – EPIDEMIA
Escrito por Lawrence Dworet, Robert Roy Pool.
PAISAN (It / 1946) – PAISÁ
Escrito por Sergio Amidei, Federico Fellini, Robero Rossellini.

THE PAPER CHASE (US / 1973) – O HOMEM QUE EU ESCOLHI
Roteiro de James Bridges.
Baseado no romance de John Jay Osborn, Jr.
PARENTHOOD (US / 1989) – PARENTHOOD: O TIRO QUE NÃO SAIU PELA CULATRA
Escrito por Lowell Ganz, Babaloo Mandel.
PARIS, TEXAS (WGer / Fr / 1984) – PARIS, TEXAS
Escrito por Sam Shepard.
PASCALI'S ISLAND (UK / 1988) – ESPIÃO, PROFISSÃO DA MORTE
Roteiro de James Dearden.
Baseado no romance de Barry Unsworth.
THE PASSION OF JOAN OF ARC (Fr / 1982) – A PAIXÃO DE JOANA D'ARC
Escrito por Carl Dreyer, Joseph Delteil.
Baseado no livro de Joseph Delteil.
PASSION FISH (US / 1992) – TUDO PELA VIDA
Escrito por John Sayles.
PAT AND MIKE (US / 1952) – A MULHER ABSOLUTA
Escrito por Ruth Gordon e Garson Kanin.
PATHS OF GLORY (US / 1957) – GLÓRIA FEITA DE SANGUE
Roteiro de Stanley Kubrick, Calder Willingham, Jim Thompson.
Baseado no romance de Humphrey Cobb.
PELLE THE CONQUEROR (Den / Swe / 1987) – PELLE, O CONQUISTADOR
Roteiro de Bille August.
Baseado no romance de Martin Andersen Nexo.
THE PEOPLE VS. LARRY FLYNT (US / 1996) – O POVO CONTRA LARRY FLYNT
Escrito por Scott Alexander, Larry Karaszewski.
PERSONA (Swe / 1966) – PERSONA: QUANDO DUAS MULHERES PECAM
Escrito por Ingmar Bergman.
THE PHANTOM OF LIBERTY (Fr / It / 1974) – O FANTASMA DA LIBERDADE
Escrito por Luis Bunuel, Jean-Claude Carriere.
THE PIANO (Aust / 1993) – O PIANO
Escrito por Jane Campion.
THE PLAYER (US / 1992) – O JOGADOR
Roteiro de Michael Tolkin.
Baseado no romance de Michael Tolkin.
POLICE ACADEMY (US / 1984) – LOUCADEMIA DE POLÍCIA
Escrito por Neal Israel, Pat Proft, Hugh Wilson.
THE POSEIDON ADVENTURE (US / 1972) – O DESTINO DO POSEIDON
Roteiro de Stirling Silliphant, Wendell Maye.
Baseado no romance de Paul Gallico.

POSTCARDS FROM THE EDGE (US / 1990) – LEMBRANÇAS DE HOLLYWOOD
Roteiro de Carrie Fisher.
Baseado no romance de Carrie Fisher.
THE POSTMAN (IL POSTINO) (It / Fr / Bel / 1995) – O CARTEIRO E O POETA
Roteiro de Anna Pavignano, Michael Radford, Furio Scarpelli, Giacomo Scarpelli, Massimo Troisi.
Baseado no romance *Burning Patience* de Antonio Skarmeta.
PRIVATE BENJAMIN (US / 1980) – O RECRUTA BENJAMIN
Escrito por Nancy Meyers e Charles Shyer, Harvey Miller.
PRIZZI'S HONOR (US / 1985) – A HONRA DO PODEROSO PRIZZI
Roteiro de Richard Condon, Janet Roach.
Baseado no romance de Richard Condon.
THE PRODUCERS (US / 1968) – PRIMAVERA PARA HITLER
Escrito por Mel Brooks.
LA PROMESSE (Bel / Fr / Lux / 1996) – A PROMESSA
Escrito por Luc Dardenne, Jean-Pierre Dardenne.
PSYCHO (US / 1960) – PSICOSE
Roteiro de Joseph Stefano.
Baseado no romance de Robert Bloch.
PULP FICTION (US / 1994) – PULP FICTION: TEMPO DE VIOLÊNCIA
Escrito por Quentin Tarantino.
Baseado nas estórias de Quentin Tarantino e Roger Avary.
Q & A (US / 1990) – SEM LEI, SEM JUSTIÇA
Roteiro de Sidney Lumet.
Baseado no romance de Edwin Torres.
QUEST FOR FIRE (US / 1982) – A GUERRA DO FOGO
Roteiro de Gerard Brach.
Baseado no romance de *La Guerre du Feu* de J. H. Rosny, Sr.
QUIZ SHOW (US / 1994) – QUIZ SHOW: A VERDADE DOS BASTIDORES
Roteiro de Paul Attanasio.
Baseado no livro *Remembering América: A Voice form the Sixties*, de Richard N. Goodwin.
RADIO DAYS (US / 1987) – A ERA DO RÁDIO
Escrito por Woody Allen.
RAGING BULL (US / 1980) – TOURO INDOMÁVEL
Roteiro de Paul Schrader, Mardik Martin.
Baseado no livro de Jake La Motta com Peter Savage.
RAIDERS OF THE LOST ARK (US / 1981) – CAÇADORES DA ARCA PERDIDA
Roteiro de Lawrence Kasdan.
Baseado na estória de George Lucas e Phillip Kaufman.
RAIN (US / 1932) – RAIN
Roteiro de Maxwell Anderson.
Baseado na peça de JohnColton e Clemence Randolph da estória de W. Somerset Maugham.

RAIN MAN (US / 1988) – RAIN MAN
Escrito por Ronald Bass, Barry Morrow.
THE RAINMAKER (US / 1956) – LÁGRIMAS DO CÉU
Roteiro de N. Richard Nash.
RASHOMON (Jap / 1950) – RASHOMON
Roteiro de Akira Kurosawa, Shinobu Hashimoto.
Baseado em dois contos de Ryunosuke Akutugawa.
RED (Fr / Pol / Swi / 1994) – A FRATERNIDADE É VERMELHA
Escrito por Krzysztof Piesiwicz, Krzysztof Kieslowski.
THE RED DESERT (It / Fr / 1964) – DESERTO ROSSO: DILEMA DE UMA VIDA
Escrito por Michelangelo Antonioni, Tonino Guerra.
REGARDING HENRY (US / 1991) – UMA SEGUNDA CHANCE
Escrito por Jeffrey Abrams.
THE REMAINS OF THE DAY (UK / US / 1993) – VESTÍGIOS DO DIA
Roteiro de Ruth Prawer Jhabvala.
Baseado no romance de Kazuo Ishigiro.
REPULSION (UK / 1995) – REPULSA AO SEXO
Escrito por Roman Polanski, Gerard Brach.
RESERVOIR DOGS (US / 1992) – CÃES DE ALUGUEL
Escrito por Quentin Taratino.
THE RETURN OF THE JEDI (US / 1983) – O RETORNO DO JEDI
Escrito por Lawrence Kasdan, George Lucas.
Baseado na estória para as telas de George Lucas.
REVERSAL OF THE FORTUNE (US / 1990) – O REVERSO DA FORTUNA
Roteiro de Nicholas Kazan.
Baseado no livro não ficção de Alan Dershowitz.
RISKY BUSINESS (UK / 1983) – NEGÓCIO ARRISCADO
Escrito por Paul Brickman.
A RIVER RUNS THROUGH IT (US / 1992) – NADA É PARA SEMPRE
Roteiro de Richard Friedenberg.
Baseado na novela de Norman Maclean.
THE ROAD TO MOROCCO (US / 1942) – A SEDUÇÃO DE MARROCOS
Escrito por Frank Butler, Don Hartman.
THE ROAD WARRIOR (Aust / 1981) – MAD MAX II: A CAÇADA CONTINUA
Escrito por Terry Hayes, George Miller, Brian Hannat.
ROBOCOP (US / 1987) – ROBOCOP
Escrito por Edward Neumeier, Michael Miner.
ROCKY (US / 1976) – ROCKY, UM LUTADOR
Escrito por Sylvester Stallone.
ROGER & ME (US / 1989) – ROGER E EU
Escrito por Michael Moore.

ROMY AND MICHELLE'S HIGH SCHOOL REUNION (US / 1997) – ROMY E MICHELE
Escrito por Robin Schiff.
THE ROSE (US / 1979) – A ROSA
Roteiro de Bill Kerby, Bo Goldman.
Baseado na estória de Bill Kerby.
ROSEMARY'S BABY (US / 1968) – O BEBÊ DE ROSEMARY
Roteiro de Roman Polanski.
Baseado no romance de Ira Levin.
THE RULING CLASS (UK / 1972) – A CLASSE DOMINANTE
Roteiro de Peter Barnes.
Baseado na peça de Peter Barnes.
THE RUNNING, JUMPING AND STANDINS STILL FILM (UK / 1959) – THE RUNNING, JUMPING AND STANDINS STILL FILM
Idealizado por Peter Sellers e Dick Lester.
RUNNING OF EMPTY (US / 1988) – O PESO DE UM PASSADO
Escrito por Dale Launer.
THE SACRIFICE (Swe / Fr / 1986) – O SACRIFÍCIO
Escrito por Andrei Tarkovsky.
SALVADOR (US / 1986) – SALVADOR: O MARTÍRIO DE UM POVO
Escrito por Oliver Stone, Richard Boyle.
SATURDAY NIGHT FEVER (US / 1977) – OS EMBALOS DE SÁBADO A NOITE
Roteiro de Norman Wexler.
Baseado em parte no artigo de revista "Tribal Rites of the New Saturday Night" de Nick Cohn.
THE SCARLET LETTER (US / 1995) – A LETRA ESCARLATE
Roteiro de Douglas Day Stewart.
Baseado no romance de Nathaniel Hawthorne.
THE SCENT OF GREEN PAPAYA (Fr / Vietnam / 1993) – O CHEIRO DO PAPAIA VERDE
Escrito por Tran Anh Hung.
SCHINDLER'S LIST (US / 1993) – A LISTA DE SCHINDLER
Roteiro de Steven Zaillian.
Baseado no romance de Thomas Kenelly.
SCOTT OF THE ANTARTIC (UK / 1948) – EXPEDIÇÃO ANTÁRTIDA
Escrito por Ivor Montagu, Walter Meade, Mary Hayley Bell.
SEA OF LOVE (US / 1989) – VÍTIMAS DE UMA PAIXÃO
Escrito por Richard Price.
SERPICO (US / 1973) – SERPICO
Roteiro de Waldo Salt, Norman Wexler.
Baseado no livro não ficção de Peter Maas.

SEVEN (US / 1995) – SEVEN: OS SETE CRIMES CAPITAIS
Escrito por Andrew Kevin Walker.
THE SEVEN SAMURAI (Jap / 1954) – OS SETE SAMURAIS
Escrito por Shinobu Hashimoto, Akira Kurosawa, Hideo Oguni.
THE SEVENTH SEAL (Sew / 1957) – O SÉTIMO SELO
Escrito por Ingmar Bergman.
SHALL WE DANCE (Jap / 1996) – DANÇA COMIGO
Escrito por Masuyuki Suo.
THE SHELTERING SKY (UK / It / 1990) – O CÉU QUE NOS PROTEGE
Roteiro de Mark Peploe, Bernardo Bertolucci.
Baseado no romance de Paul Bowles.
SHINE (Aust / 1996) – SHINE: BRILHANTE
Roteiro de Jan Sardi.
Baseado em uma estória de Scott Hicks.
THE SHINING (US / 1980) – O ILUMINADO
Roteiro de Diane Johnson, Stanley Kubrick.
Baseado no romance de Stephen King.
SHIP FOOLS (US / 1965) – A NAU DOS INSENSATOS
Roteiro de Abby Mann.
Baseado no romance de Katherine Anne Porter.
A SHOT IN THE DARK (UK / US / 1964) – UM TIRO NO ESCURO
Roteiro de Black Edwards, William Peter Blatty.
Baseado na peça de palco de Harry Kurnitz originada da peça de Marchel Achard.
SHORT CUTS (US / 1993) - SHORT CUTS: CENAS DA VIDA
Roteiro de Robert Altman, Frank Barhydt.
Baseado em estórias de Raymond Carver.
THE SILENCE OF THE LAMBS (US / 1991) – O SILÊNCIO DOS INOCENTES
Roteir de Ted Tally.
Baseado no romance de Thomas Harris.
SINGLE WHITE FEMALE (US / 1992) – MULHER SOLTEIRA PROCURA
Roteiro de Don Roos.
Baseado no romance *SWF Seeks Same* de John Lutz.
SLEEPING WITH THE ENEMY (US / 1991) – DORMINDO COM O INIMIGO
Roteiro de Ronald Bass.
Baseado no romance de Nancy Price.
SLEEPLESS IN SEATTLE (US / 1993) – SINTONIA DE AMOR
Escrito por Nora Ephron, David S. Ward, Jeff Arch.
SLING BLADE (US / 1996) – NA CORDA BAMBA
Roteiro de Frank Partos, Millen Brand.
Baseado no romance de Mary Jane Ward.

SNOW WHITE AND THE THREE STOOGES (US / 1961) – BRANCA DE NEVE E OS TRÊS PATETAS
Escrito por Noel Langley, Elwood Ullman.
SOLARIS (USSR / 1972) – SOLARIS
Roteiro de Andrei Tarkovsky, Friedrich Gorenstein.
Baseado no romance de Stanislaw Lemm.
SOMEBODY UP THERE LIKES ME (US / 1956) – MARCADO PELA SARJETA
Roteiro de Ernest Lehman.
Baseado na autobiografia de Rocky Graziano com Rowland Barber.
SOMEWHERE IN TIME (US / 1980) – EM ALGUM LUGAR DO PASSADO
Roteiro de Richard Matheson.
Baseado no romance *Bid Time Return* de Richard Matheson.
THE SOUND OF MUSIC (US / 1965) – A NOVIÇA REBELDE
Roteiro de Ernest Lehman.
Baseado no musical para o palco de Richard Rodgers e Oscar Hammerstein II.
SPARTACUS (US / 1960) – SPARTACUS
Roteiro de Dalton Trumbo.
Baseado no romance de Howard Fast.
SPEED (US / 1994) – VELOCIDADE MÁXIMA
Escrito por Graham Yost.
STAND BY ME (US / 1986) – CONTA COMIGO
Roteiro de Raynold Gideon, Bruce A. Evans.
Baseado na novela *The Body* de Stephen King.
STAR 80 (US / 1983) – STAR 80
Roteiro de Bob Fosse.
Baseado parcialmente no artigo de revista "Death of a Playmate" de Teresa Carpenter.
STAR WARS (US / 1977) – GUERRA NAS ESTRELAS
Escrito por George Lucas.
STEEL MAGNOLIAS (US / 1989) – FLORES DE AÇO
Roteiro de Robert Harling.
Baseado na peça de Robert Harling.
THE STOLEN CHILDREN (It / Fr / 1992) – LADRÃO DE CRIANÇAS
Escrito por Sandro Petraglia, Stefano Rulli, Gianni Amélio.
STORM OVER ASIA (USSR / 1928) - STORM OVER ASIA
Escrito por Osip Brik.
LA ESTRADA (It / 1954) – A ESTRADA DA VIDA
Escrito por Federico Fellini, Tullio Pinelli e Ennio Flaiano.
STRANGER THAN PARADISE (US / 1984) – ESTRANHOS NO PARAÍSO
Escrito por Jim Jarmusch.
Baseado no romance de Evan Hunter.

STRAW DOGS (UK / 1971) – SOB O DOMÍNIO DO MEDO
Roteiro de David Zelag Goodman, Sam Peckinpah.
Baseado no romance *The Siege of Trencher's Farm* de Gordon M. Williams.
A STREETCAR NAMED DESIRE (US / 1951) – UMA RUA CHAMADA PECADO
Roteiro de Tennessee Williams.
Baseado na adaptação de Oscar Saul da peça de Tennessee Williams.
STRIPES (US / 1981) – RECRUTAS DA PESADA
Escrito por Len Blum e Dan Goldberg, Harold Ramis.
SUDDEN IMPACT (US / 1983) – IMPACTO FULMINANTE
Escrito por Joseph C. Stinson.
SULLIVAN'S TRAVELS (US / 1941) – CONTRASTES HUMANOS
Escrito por Preston Sturges.
SUNRISE (US / 1927) – AURORA
Cenário de Carl Mayer.
Baseado no romance *The Journey to Tilsit* de Hermann Sudermann.
SUNSET BOULEVARD (US / 1950) – CREPÚSCULO DOS DEUSES
Roteiro de Charles Breckett, Billy Wilder, D. M. Marshman, Jr.
Baseado na estória "A Can of Beans" de Charles Breckett e Billy Wilder.
SUPERMAN (UK / 1978) – SUPERMAN: O FILME
Escrito por Mario Puzo, David Newman, Leslie Newman, Robert Benton.
THE SWEET SMELL OF SUCCESS (US / 1957) – A EMBRIAGUEZ DO SUCESSO
Roteiro deClifford Odets, Ernest Lehman.
Baseado no conto "Tell Me About It Tomorrow" de Ernest Lehman.
THE SWIMMER (US / 1968) – ENIGMA DE UMA VIDA
Roteiro de Eleanor Perry.
Baseado no conto de John Cheever.
THE SWORD IN THE STONE (US / 1963) – A ESPADA ERA A LEI
Roteiro de Bill Peet.
Baseado no romance *The Once and Further King* de T. H. White.
SYBIL (US / 1977) - SYBIL
Roteiro de Stewart Stern.
Baseado no livro de Flora Rheta Schreiber.
TAXI DRIVER (US / 1976) - TAXI DRIVER
Escrito por Paul Schrader.
10 (US / 1979) – MULHER NOTA 10
Escrito por Blake Edwards.
THE TENANT (Fr / 1976) – O INQUILINO
Roteiro de Gerard Brach, Roman Polanski.
Baseado no romance de Ronald Topor.
TENDER MERCIES (US / 1983) – A FORÇA DO CARINHO
Escrito por Horton Foote.

THE TERMINATOR (US / 1984) – O EXTERMINADOR DO FUTURO
Escrito por James Cameron, Gale Anne Hurd.
TERMS OF ENDERMENT (US / 1983) – LAÇOS DE TERNURA
Roteiro de James L. Brooks.
Baseado no romance de Larry McMurtry.
THAT OBSCURE OBJECT OF DESIRE (Fr / Sp / 1977) – ESSE OBSCURO OBJETO DE DESEJO
Roteiro de Luis Bunuel, Jean-Claude Carriere.
Baseado no romance *La Femme et le Pantin* de Pierre Louys.
THELMA & LOUISE (US / 1991) – THELMA E LOUISE
Escrito por Callie Khouri.
THEY SHOOT HORSES, DON'T THEY? (US / 1969) – A NOITE DOS DESESPERADOS
Roteiro de James Poe, Robert E. Thompson.
Baseado no romance de Horace McCoy.
THIS IS SPINAL TAP (US / 1984) – ISTO É SPINAL TAP
Escrito por Christopher Guest, Michael McKean, Harry Shearer, Rob Reiner.
3 WOMEN (US / 1977) – TRÊS MULHERES
Escrito por Robert Altman.
THROUGH A GLASS DARKLY (Swe / 1961) – ATRAVÉS DE UM ESPELHO
Escrito por Ingmar Bergman.
TIGHTROPE (US / 1984) – UM AGENTE NA CORDA BAMBA
Escrito por Richard Tuggle.
TO DIE FOR (US / 1995) – UM LUGAR PARA MORRER
Roteiro de Buck Henry.
Baseado-no romance de Joyce Maynard.
TO LIVE (China / 1994) – TO LIVE
Roteiro de Yu Hua, Lu Wei.
Baseado no romance *Lifetimes* de Yu Hua.
TOOTSIE (US / 1982) – TOOTSIE
Escrito por Larry Gelbart, Murray Schisgal.
TOP HAT (US / 1935) – O PICOLINO
Escrito por Dwight Taylor e Allan Scott.
TOTAL RECALL (US / 1990) – O VINGADOR DO FUTURO
Escrito por Ronald Shusett, Dan O'Bannon, Jon Povill.
Baseado em uma estória de Ronald Shusett, Dan O'Bannon, Jon Povill.
Inspirado no conto "We Can Remember It for You" de Phillip K. Dick.
TRADING PLACES (US / 1983) – TROCANDO AS BOLAS
Escrito por Timothy Harris, Herschel Weingrod.

TRANS-EUROPE EXPRESS (Fr / 1966) - TRANS-EUROPE EXPRESS
Escrito por Alain Robbe-Grillet.
THE TREASURE OF THE SIERRA MADRE (US / 1948) – O TESOURO DE SIERRA MADRE
Roteiro de John Huston.
Baseado no romance de B. Tavern.
TWELVW ANGRY MEN (US / 1957) – DOZE HOMENS E UMA SENTENÇA
Escrito por Reginald Rose.
Baseado na peça para a TV de Reginald Rose.
TWENTY BUCKS (US / 1993) – CASH: EM BUSCA DO DÓLAR
Escrito por Leslie Bohem, Endre Bohem.
2001: A SPACE ODISSEY (UK / US / 1968) – 2001: UMA ODISSEIA NO ESPAÇO
Escrito por Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke.
Baseado no conto de Arthur C. Clarke.
UMBERTO D (It / 1952) - UMBERTO D
Escrito por Cesare Zavattini, Vittorio De Sica.
THE UNBEARABLE LIGHTNESS OF BEING (US / 1988) – A INSUSTENTÁVEL LEVEZA DO SER
Roteiro de Jean-Claude Carriere, Philip Kaufman.
Baseado no romance de Milan Kundera.
UNFORGIVEN (US / 1992) – OS IMPERDOÁVEIS
Escrito por David Webb Peoples.
UNLAWFUL ENTRY (US / 1992) – OBSESSÃO FATAL
Escrito por Lewis Colick.
NA UNMARRIED WOMAN (US / 1978) – UMA MULHER DESCASADA
Escrito por Paul Mazursky.
THE USUAL SUSPECTS (US / 1995) – OS SUSPEITOS
Escrito por Christopher McQuarrie.
THE VERDICT (US / 1982) – O VEREDITO
Roteiro de David Mamet.
Baseado no romance de Barry Reed.
VERTIGO (US / 1958) – UM CORPO QUE CAI
Roteiro de Alec Coppel, Samuel Taylor.
Baseado no romance *D'Entre lés Morts* de Pierre Boileau e Thomas Narcejac.
VERIDIANA (Sp / Mex / 1961) – VERIDIANA
Escrito por Luis Bunuel, Julio Alejandro.
Baseado na estória de Luis Bunuel.
I VINTELLONI (It / Fr / 1953) – OS BOAS-VIDAS
Escrito por Federico Fellini, Ennio Flaiano, Tullio Pinelli.

VIVA ZAPATA (US / 1952) – VIVA ZAPATA!
Escrito por John Steinbeck.
WALL STREET (US / 1987) - WALL STREET: PODER E COBIÇA
Escrito por Stanley Weiser, Oliver Stone.
THE WAR OF THE ROSES (US / 1989) – A GUERRA DOS ROSES
Roteiro de Michael Leeson.
Baseado no romance de Warren Adler.
WATERSHIP DOWN (UK / 1978) – WATERSHIP DOWN
Roteiro de Martin Rosen.
Baseado no Romance de Richard Adams.
WAYNE'S WORLD (US / 1992) – QUANTO MAIS IDIOTA MELHOR
Escrito por Mike Myers, Bonnie Turner, Terry Turner.
A WEDDING (US / 1978) – CERIMÔNIA DE CASAMENTO
Escrito por John Considine, Patricia Resnick, Allan Nicholls, Robert Altman.
WEEKEND (Fr / It / 1967) – WEEKEND À FRANCESA
Escrito por Jean-Luc Godard.
WELFARE (US / 1975) – WELFARE
Documantário dirigido e produzido por Frederick Wiseman.
WHEN HARRY MET SALLY (US / 1989) – HARRY E SALLY: FEITOS UM PARA O OUTRO
Escrito por Nora Ephron.
WHISPERS IN THE DARK (US / 1992) – GEMIDOS DE PRAZER
Escrito por Christopher Crowe.
WHITE HEAT (US / 1940) – FÚRIA SANGUINÁRIA
Escrito por Ivan Goff, Ben Roberts.
Baseado em uma estória de Virginia Kellogg.
WHITE MEN CAN'T JUMP (US / 1992) – HOMENS BRANCOS NÃO SABEM ENTERRAR
Escrito por Ron Shelton.
WHO FRAMED ROGER RABBIT (US / 1988) – UMA CILADA PARA ROGER RABBIT
Roteiro de Jeffrey Price, Peter S. Seaman.
Baseado no romance *Who Censored Roger Rabbit?* De Gary K. Wolf.
WILD STRAWBERRIES (Swe / 1957) – MORANGOS SILVESTRES
Escrito por Ingmar Bergman.
WINTER LIGHT (Swe / 1962) – LUZ DE INVERNO
Escrito por Ingmar Bergman.
THE WITCHES OF EASTWICK (US / 1987) – AS BRUXAS DE EASTWICK
Roteiro de Michael Cristofer.
Baseado no romance de John Updike.

WITNESS (US / 1985) – A TESTEMUNHA
Escrito por Earl W. Wallace, William Kelley.
Baseado em uma estória de Earl W. Wallace, William Kelley, Pámela Wallace.
THE WIZARD OF OZ (US / 1939) – O MÁGICO DE OZ
Roteiro de Noel Langley, Florence Ryerson, Edgar Allen Woolf.
Baseado no romance *The Wonderful Wizard of Oz* de L. Frank Baum.
THE YELLOW SUBMARINE (UK / 1968) – SUBMARINO AMARELO
Roteiro de Lee Minoff, Al Brodax, Jack Mendelson, Erich Segal.
Baseado nas músicas de John Lennon e Paul McCartney.
YOUNG FRANKENSTEIN (US / 1974) – O JOVEM FRANKENSTEIN
Escrito por Gene Wilder, Mel Brooks.
YOUNG MISTER LINCOLN (US / 1939) – A MOCIDADE DE LINCOLN
Escrito por Lamar Trotti.
A ZED AND TWO NOUGHTS (GB / Neth / 1985) – ZOO: UM Z E DOIS ZEROS
Escrito por Peter Greenaway.
ZELIG (US / 1983) – ZELIG
Escrito por Woody Allen.
ZÉRO DE CONDUITE (Fr / 1933) – ZERO DE COMPORTAMENTO
Escrito por Jean Vigo.

Índice